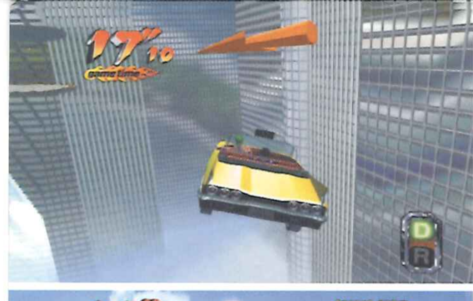
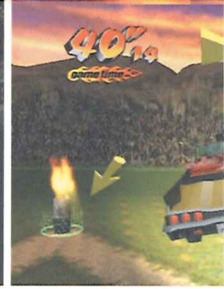


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MARZO 2004
Nº38
GAMELIVE PC
REPORTAJE
De afición a profesión
CÓMO VIVIR DE LOS VIDEOJUEGOS
ANALIZAMOS
DEUS EX: INVISIBLE WAR
Cien juegos en uno
COLIN MCRAE RALLY 04
Sencillamente el mejor
¡AVANCE EXCLUSIVO!
ROME TOTAL WAR
Ambición sin límites
Nº 38 MARZO 2004 • 4,95 EUROS
00038
8 424094 001477
ixo publishing
TRUCOS
Robin Hood: Defender of the Crown · Legacy of Kain: Defiance · Firestarter · Blitzkrieg
Armed & Dangerous · Prince of Persia: Las arenas del tiempo · Combat Mission 3...











Desata el caos en las calles tanto de día como de noche,
conoce a nuevos CLIENTES ZUMBADOS
y corre como el diablo por la ciudad para llevarlos a su destino.
¡El tiempo vuela!

Cuelga unos dados horteras en el parabrisas,
olvida todo lo aprendido en la autoescuela y prepárate para ganar PASTA.

12 CHIFLADOS al volante de distintos cacharros

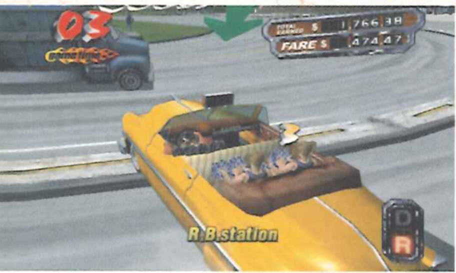
4 nuevos taxistas KAMIKAZES

DERRAPES delirantes y SALTOS IMPOSIBLES

MINIJUEGOS sólo para descerebrados















EL UNIVERSO SE CONTRAE

La cancelación del servicio on line de *Uru: Ages Beyond Myst* y, sobre todo, de *Mythica*, un juego de rol multijugador masivo que estaba en una muy avanzada fase de desarrollo, hace reflexionar sobre el panorama de las propuestas on line de pago.

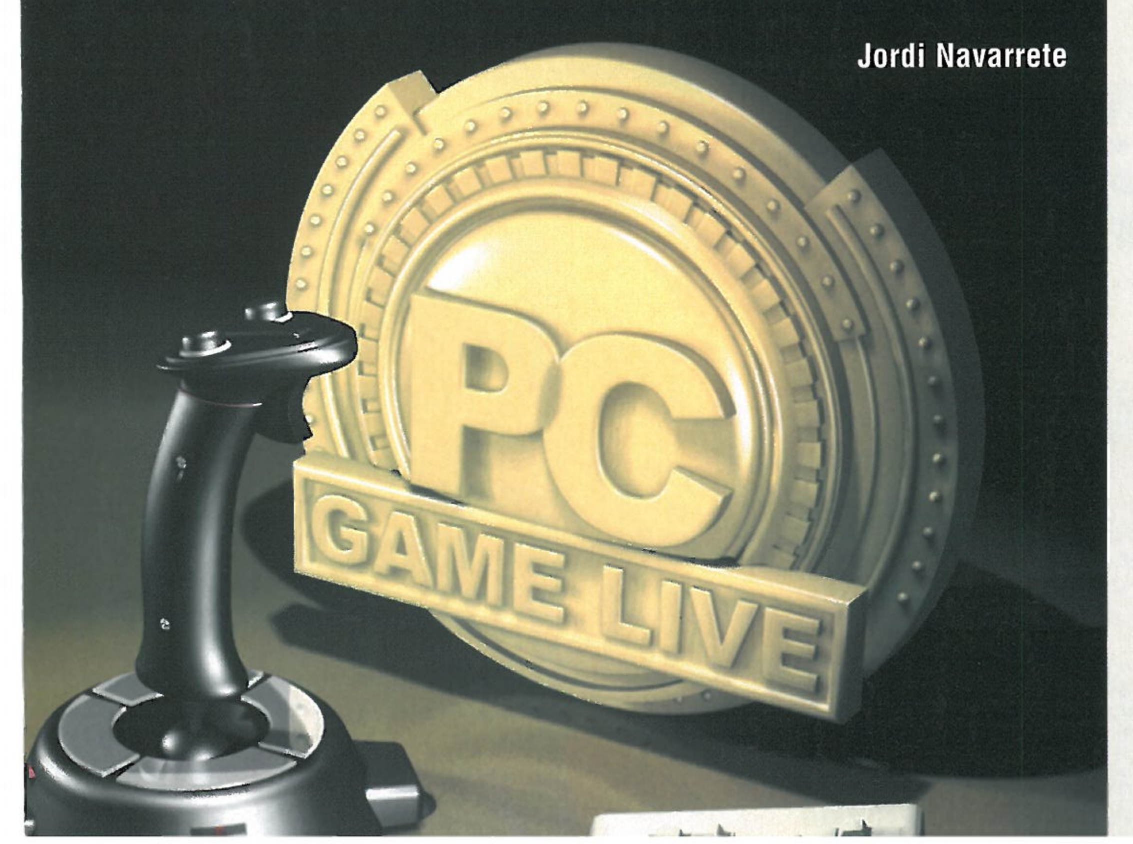
Tanto en un caso como en otro, sus responsables han esgrimido razones de rentabilidad para paralizar los proyectos. Esto no significa que los juegos de pago on line estén en crisis, pero sí que el sector se está desarrollando a un ritmo inferior al que se preveía. El número de usuarios no basta para dar cabida a tanta oferta y, sobre todo, a oferta tan variada.

Es cierto que actualmente triunfan en Internet los juegos de pago que se basan en enfrentamientos entre grupos de jugadores. Pero apenas queda margen para nada más. El mercado no parece lo suficientemente maduro como para garantizar el éxito de proyectos de calidad que se aparten de los cánones que hoy se llevan. Por eso, el planteamiento innovador de *Mythica* y de *Uru Live* se perfila como uno de las principales causas de su cancelación.

También ocurre en los juegos off line. Las propuestas son cada vez más uniformes y aparecen menos títulos con apuestas minoritarias o innovadoras. Pero el riesgo de estandarización en los juegos on line es mucho mayor. A menos usuarios, menos pastel que repartir, por lo que la innovación entraña un riesgo aún mayor.

Es una lástima que dos gigantes como Microsoft y Ubisoft hayan dado marcha atrás en sus proyectos. Si ni siquiera las grandes empresas apuestan por planteamientos diferentes y, con su cuota de riesgo, ¿cómo lo van a hacer las pequeñas?

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, J.J. Cid, M.A. González, A. Guerra, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel.: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/03/2004 - Printed in Spain

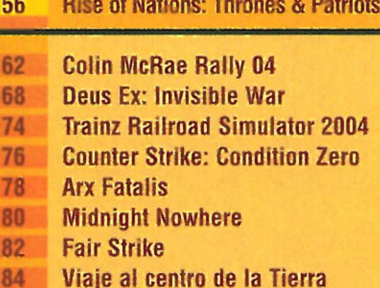
DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS MARZO 2004

DE AFICIÓN A PROFESIÓN



Pues sí: tú también podrías llegar a ser un gran nombre de la industria virtual. Y sin moverte de España. Te explicamos dónde ir, cómo formarte y qué debes saber si quieres dedicarte a crear juegos de manera profesional.

34

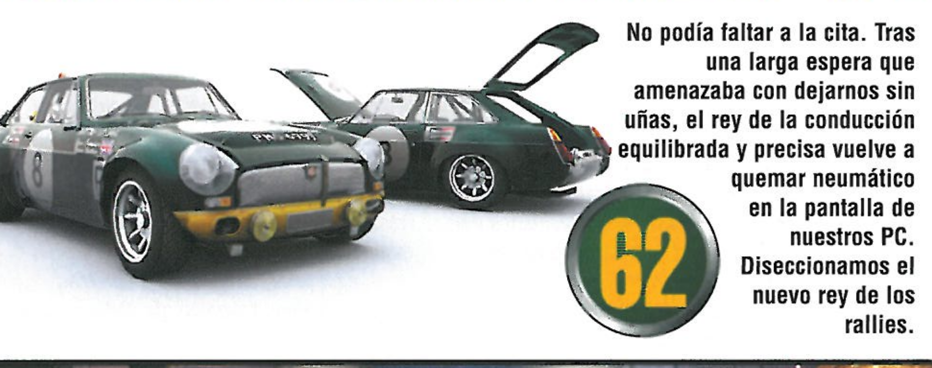
ROME Total War

40



La guerra total retrocede unos siglos y se traslada a la cuenca del Mediterráneo, cuando las legiones romanas campaban a sus anchas. Un nuevo escenario y jugosas novedades para una saga que pretende consolidarse como referente indiscutible de la estrategia.

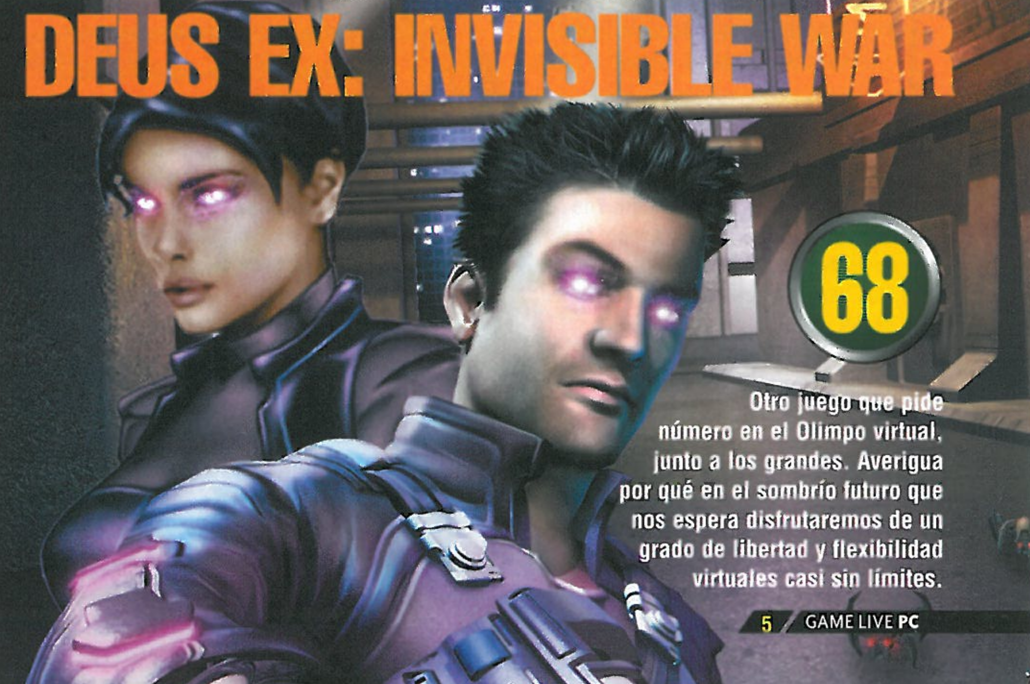
COLIN MCRAE RALLY 04



No podía faltar a la cita. Tras una larga espera que amenazaba con dejarnos sin uñas, el rey de la conducción equilibrada y precisa vuelve a quemar neumático en la pantalla de nuestros PC. Diseccionamos el nuevo rey de los rallies.

62

DEUS EX: INVISIBLE WAR



68

Otro juego que pide número en el Olimpo virtual, junto a los grandes. Averigua por qué en el sombrío futuro que nos espera disfrutaremos de un grado de libertad y flexibilidad virtuales casi sin límites.

CARTA BLANCA



Tras unos cuantos números dando brazadas en la charca de los precios y la piratería, Carta Blanca **se abre a temas nuevos**, algunos de ellos curiosos y de cierta enjundia. La **que no llega** es **esa carta tuya que esperamos** hace meses. Anda, **a ver si te animas** y nos la mandas.

Estos rojos...

Os leo muy a menudo. No todos los meses, pero sí casi todos. La revista me parece bien, en líneas generales, pero hay un detalle que me escama un poco y que no sé si os han hecho notar alguna vez. Son esos comentarios "de actualidad política" que os marcáis de vez en cuando. Esas críticas al gobierno, esas bromas pseudo-progres sobre Estados Unidos, ese tono de rojerío chachi del que con frecuencia abusáis... A mí todo eso me sobra, no sólo porque no coincido con las que parecen ser vuestras ideas políticas, sino también porque creo que están fuera de lugar en una revista de videojuegos. Pase lo de la pegatina del "No a la guerra", que después de todo salía en una sección secundaria como La cuenta atrás, pero no tengo por qué leer comentarios sobre lo mal que se lo monta Bush en el análisis de un juego de acción táctica.
Óscar Ruiz (e-mail)

Usted perdone, probo ciudadano, no sabíamos que era de mal gusto hacer comentarios "de actualidad política" en una revista de juegos de PC. No pretendemos dar el mitin ni convencer a nadie de nada, son simples referencias en tono jocoso a la realidad que nos toca vivir. Y en ellas aplicamos el mismo tono crítico que nos caracteriza en el análisis de videojuegos. Pero gracias por tu aportación: lo del "rojerío chachi" nos ha llegado al alma.



Terreno pantanoso

Os escribo para hablaros sobre *The Westerner*, un juego muy bueno, como ya decíais, pero plagado de errores. Eso también lo comentabais, pero la verdad es que no esperaba que fuese para tanto. Después de decidir comprármelo, lo empiezo a jugar y a los pocos minutos ya se queda atascado el personaje. Y tras éste, se suceden muchos más errores.
Mi mensaje es para protestar porque el juego haya salido con prisas, simplemente para aprovechar la campaña navideña. He enviado una carta al servicio de atención al cliente en



la que les explico que la voluntad de sacar cuantos más beneficios mejor no les da derecho a reírse de nosotros.
Si más usuarios del juego se encuentran con estos problemas, os invito a que escribáis al servicio de atención al cliente de Planeta DeAgostini: hotlineplaneta@hotmail.com.
Diego López (e-mail)

Ya dijimos en su día que el juego presentaba algunos errores de programación, pero Masnou (el autor del análisis) consideró que éstos no impedían completarlo con cierta normalidad. Además, iban a ser solventados con un parche posterior, cosa que no ha ocurrido (el parche apareció, pero no resuelve todos los problemas). En fin, que seguimos pensando que el juego es excelente, aunque los problemas técnicos suponen, sin duda, un serio lastre.

Roles y mujeres

Me parece fatal que el amigo Pita no incluyera en su ranking de mujeres virtuales a April Ryan, de *The Longest Journey*, una fémina mucho más carismática que alguna de las segundonas que sí ha incluido. Estamos hablando del trasero más sexy de los videojuegos.
El otro tema del que quisiera hablaros es la manía que tenéis de catalogar como "juegos de rol" productos que no lo son. *Diablo* no es rol, *Dungeon Siege* no es rol, *Final Fantasy* no es rol, *VTM: Redemption* no es rol. Ni rol descafeinado, ni rol *light*, ni rol de acción. Simplemente, no es rol. Digo esto porque estoy hasta las narices de adquirir títulos de supuesto rol para encontrarme luego que, sencillamente, no lo son. En el mundillo virtual hay excepcionales ejemplos de lo que es el rol, y es injusto que los equiparéis a los diablos de turno. ¿Tanto os cuesta hacer distinción entre unos y otros?
José Ramón Martínez. Badajoz

Con tus restrictivos criterios, compañero, sólo dos o tres juegos anuales podrían ser considerados "de rol". Además, nunca llueve a gusto de todos: por la misma regla de tres, si indicásemos en nuestras fichas que Diablo o Dungeon Siege son juegos de acción, un fan irredento de Quake podría decir que le hemos inducido a comprar un producto que no era lo que esperaba. Lo mejor es que te leas los análisis que publicamos (todos incluyen información detallada sobre la fórmula de juego) y saques tus propias conclusiones.

Por toda la escuadra

Hace tiempo me dejaron *FIFA 2003*. Cuando ya hacía tiempo que lo tenía, me fui a la web del juego para ver si había trucos y vi que ponía que se podía cambiar el balón (por el de la liga o el de la Champions). Os escribo por si sabéis cómo se cambia, si es que se puede.
Natxo Pérez (e-mail)

Sí, se puede. Puedes descargar los parches con el balón de la liga española de http://www.azraelpc.com/fifa2004/geomerlin/az-lfpball.zip y el de la Liga de Campeones de http://downloads.soccergaming.com/download.php3?id=00008908.





SOBRE DECEPCIONES

Escribo esto nada más leer la columna de opinión del señor Ripoll, en la que reflejaba su apoyo a Ion Storm tras las críticas recibidas por la demo prematura de *Deus Ex 2*. Pues bien, yo soy uno de tantos jugadores de la demo que criticaron duramente a Ion Storm.
El motivo de las quejas no fue, como dice Ripoll, la existencia de un par de fallos gráficos, sino un completo despropósito a la hora de diseñar el juego. Eran errores de esos que no se solucionan ni con uno ni con mil parches. *DX: Invisible War* dice adiós al sistema de "skill points" y a tantos otros magníficos detalles que hacían de *Deus Ex* un juego "diferente" y nos brinda a cambio una interfaz "consolera", insoportable para ser usada en un PC, unos mapas diminutos con continuas cargas, una PÉSIMA inteligencia artificial que convierte en penoso cualquier intento de jugarlo (tanto como juego de acción como de sigilo), unos personajes absolutamente inexpresivos y sin carisma, un HUD que ocupa media pantalla, una irrisoria física que desaprovecha por completo el motor Havok que usa... Para colmo, el juego viene a ser tres o cuatro veces más corto que el original. Así que nadie ha hablado sin saber.
Personalmente, di a Ion Storm un voto de confianza y compré el juego on line, y me dan ganas de tirarlo por la ventana, sobre todo si se compara con el primero. Pido al señor Ripoll que, cuando le llegue el juego, sea verdaderamente objetivo y no se deje cegar por sus expectativas. Yo, después de jugar a *DX2*, y ver un vídeo de la IA de *Thief III*, he perdido todo el interés por Ion Storm.
Abel Oroz Vicente (e-mail)

La tesis de Ripoll era que el juego, por su ambición y la flexibilidad de su concepto, difícilmente podía valorarse a partir de una demo de 20 minutos. Algunos de los defectos que comentas han sido corregidos con oportunos parches ya incluidos en la versión europea. Otros, por desgracia, permanecen, como verás en el análisis (de Ripoll, ¿quién si no?) que publicamos en este mismo número.

El octavo arte

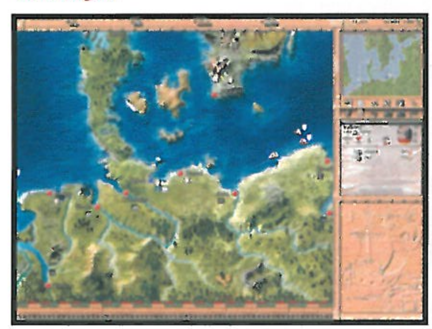
Actualmente el cine es considerado sin duda alguna como el séptimo arte. Arte, según el diccionario de la Real Academia Española, es una "manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros". Pues bien, el videojuego puede adaptarse perfectamente a esta definición. Después de todo, es la visión de algo "real" (*Call of Duty*, por ejemplo, es una recreación bastante realista de la Segunda Guerra Mundial) o "imaginario" a través de recursos plásticos (no barro ni pintura, sino modelos informáticos moldeables), lingüísticos (el argumento y los diálogos) y sonoros (es inconcebible un buen videojuego sin una buena banda sonora). Así que, ¿por qué los juegos siguen considerándose un entretenimiento banal para niños? ¿No deberíamos empezar a saludar la irrupción del octavo arte?
Kartalon (e-mail)

Los juegos son un tipo de artesanía tecnológica que hasta ahora no ha disfrutado de muy buena prensa. Como muchas otras tecnologías de ocio, se ha enfrentado al conservadurismo de los que no se criaron con ellos y nunca se han tomado la molestia de acercarse al nuevo fenómeno sin prejuicios. Hoy ya se acepta que no son obra del demonio, así que no es de descartar que en un futuro próximo se valoren desde un punto de vista estético y creativo.

Patricios sin escrúpulos

En vuestra revista de enero, Ricardo Sánchez preguntaba cómo ganar dinero fácil jugando a *Patrician III*. Pues bien, yo, que soy un auténtico viciado de este juego, creo que tengo la respuesta: elige como ciudad natal Gdansk. En ella, la producción de cuero, carne y cerveza es muy alta, y estas tres mercancías pueden venderse en buenas condiciones en Riga, Visby y Oslo, donde te pagarán mucho por ellas.
Luego puedes inscribirte en un gremio y hacer expediciones al Mediterráneo para comprar especias, ya que nadie las produce en el mapa en el que juegas. A continuación, captura naos, arréglalas y subástalas en el gremio, aunque debes tener en cuenta que debes evitar que te pillen o no te saldrá a cuenta. Y, por supuesto, siempre es buena idea casarte en cuanto puedas con una buena mujer que se relacione con los consejeros, con lo que subirás rápidamente de nivel. Buena suerte, comerciantes.
Sergio Rojo Muñoz (e-mail)

Ahí queda eso. Muchas gracias por compartir con los lectores de esta sección tu valiosa experiencia como mercader en el filo de lo legal.



Demos ejemplo

Leyendo últimamente Carta Blanca, es fácil darse cuenta de que dos de los temas que más preocupan a los usuarios son la piratería y las localizaciones de juegos. A mi modo de ver, todo está relacionado. Está clarísimo que si una empresa no vende, tampoco va a invertir mucho en una buena traducción y un buen doblaje.
Tengo habitualmente charlas con mis amigos sobre juegos y cuando tratamos estos temas siempre llegamos a las mismas conclusiones: si todos hiciésemos el esfuerzo de comprar más copias originales, cada vez serían más los juegos traducidos. Comprendo que no todo el mundo se puede permitir comprar juegos a 60 euros regularmente, pero seguro que si muchos lo hiciésemos, abriríamos las puertas a una posible bajada de precios y los juegos llegarían en mejores condiciones. Así que menos quejarse y más poner de nuestra parte.
Emilio Devesa Montero (e-mail)

Pues eso, compremos copias originales. Pero no (o no solamente) en un acto de ciego altruismo, sino porque es lo lógico, lo legal y lo que se supone que hay que hacer, ¿no? Eso sí, hay muchos juegos que no valen lo que cuestan. Para evitarlos, sólo hay que leer nuestros análisis.



¿Un año mejor?

El pasado 31 de diciembre, a las doce en punto de la noche, todos gritamos: "Feliz año". Pero, ¿va a ser así? No se sabe, y menos con esto de la piratería y los precios

elevadísimos de los CD originales. Por ejemplo, los mejores juegos siguen teniendo requisitos altísimos, lo que obliga a los jugadores que quieren estar al día a actualizar su equipo continuamente.
La falta de originalidad es otro enorme problema: uno compra la nueva entrega de un juego de éxito para descubrir que le han cambiado el número y poco más. Otro punto, "la piratería". Todo el mundo sabe que los juegos son caros, que hay que amortizarlos y que alguien debe pagar por tantas horas dedicadas a programar sin descanso, pero el caso es que no todo el mundo puede pagarlos. Menos mal que ustedes nos regalan un buen juego cada mes. Aunque sólo sea por eso, muchas gracias y un buen año para todos.
Mauricio Bustamante (e-mail)

Sí, esperamos que el año que ha entrado sea mejor y que se cumpla alguno de nuestros deseos para él. Lo de los precios, la falta de originalidad y el exceso de piratería no son temas que se resuelvan en un par de tardes, pero algo sí ha avanzado el panorama de juegos para PC en los últimos años, así que tenemos motivos para seguir siendo optimistas, ¿no?

Telegráfico

Sólo un par de preguntas: ¿Cuando va a salir *Half-Life 2* y cuales serán sus requisitos técnicos? ¿Habrá una continuación de *Mafia*? ¿Se sabe algo del nuevo *GTA*?
Fermín Santín Mon (e-mail)

Parece que Half-Life 2 saldrá en la segunda mitad del año, aunque no podemos avanzar una fecha más concreta ni sus requisitos, que aún se desconocen. En cuanto a las nuevas entregas de Mafia y GTA, ambas están confirmadas, aunque de la del primero no hay más datos y de la del segundo sólo se sabe que estará lista a finales de este año.

Tampoco es tan difícil

En el mes de enero publicasteis una carta de Gil Sanz. En ella se reclamaba que se tradujesen los juegos al catalán. Como argumento en contra, decíais que no salía a cuenta porque los que hablan catalán ya hablan también el castellano.
Permitidme que yo vaya más lejos que Sanz y "exija" que se traduzcan. Por poner un ejemplo, los estados escandinavos (Noruega, Suecia y Dinamarca) suman unos 13 millones de habitantes (siete en Suecia, tres en Noruega y tres en Dinamarca). En el conjunto del territorio de habla catalana, somos 12 millones. Si se editan juegos en las lenguas de esos tres estados y sale rentable (después de todo, seguro que los suecos saben inglés), ¿por qué no se traducen al catalán? Seguro que también saldrían los números.
Esto se puede enlazar con lo que dijo Marc Rodríguez sobre el DVD-ROM, que tal vez será en el futuro la solución para que la mayoría de juegos se editen con varias opciones de idioma. Os animo a mantener vivo el tema de la lengua: si somos muchos quienes los pedimos, igual se consigue.
Enric Sabría (e-mail)

El ejemplo de Escandinavia no es del todo feliz: allí, juegos y películas rara vez se traducen, en todo caso se subtitulan. Pero sí, entendemos tu argumento y es cierto que el catalán es una lengua de uso muy extendido. Sin embargo, aquí entra en juego la lógica económica: las compañías distribuidoras traducirán los juegos al catalán cuando eso les garantice un importante volumen de ventas adicionales, algo que de momento no ocurre.



Dragones y mamporros

Soy un recién llegado al mundo de *Neverwinter Nights* y la verdad es que me ha fascinado. Pero tengo alguna pequeña duda que espero que podáis solucionarme: ¿Es posible controlar monstruos y personajes no jugadores cuando haces de DM en este juego? ¿Cómo se hace?
Otra cosa, ¿van a editar próximamente más juegos con o sobre dragones? ¿Editarán *Drakan: Ancient's Gates* para PC?
Potediki (e-mail)

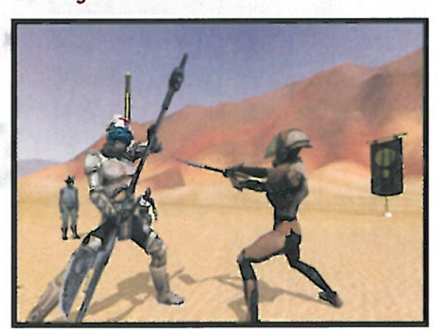
Sí, el master de Neverwinter Nights puede controlar monstruos y personajes no jugadores. De hecho, ésa es una de sus principales funciones. Para hacerlo, basta con acudir al cliente de DM, seleccionar el personaje que desees y pulsar la tecla "Poseer". En cuanto a juegos sobre dragones, lo raro es encontrar un juego de rol con ambientación fantástico-medieval en que no aparezcan. Drakan: Ancient's Gates no ha sido editado en compatibles, pero sí lo ha hecho la anterior entrega de la saga, Drakan: Order of the Flame.

Otra galaxia

Tengo dos ordenadores en mi habitación, uno de mi hermano pequeño y otro mío, y yo juego al *Star Wars: Galaxies* y mi hermano a *La prisión*. Ninguno de los dos sabemos inglés, pero eso es lo de menos: cada uno juega al juego que más le llena.
Sí, muchas veces es el idioma lo que primero se mira, pero otras veces pesan más otros factores. Así que yo animaría a la gente a jugar a *Star Wars: Galaxies* pese a que esté en inglés. En el servidor Radiant predominan los jugadores hispanos y se puede jugar cómodamente sin que haga falta el inglés para nada. Si alguien se anima, que sepa que

puede pasar por Esperanza, una ciudad hecha por jugadores españoles. Está en el planeta Naboo del servidor Radiant.
Por último, decir que no me gustó mucho vuestro reportaje sobre *Star Wars: Galaxies*. No sé si sois así de críticos porque sólo habéis jugado a la versión americana, pero a mí la europea me tiene enganchadísimo. Vale que para progresar en una habilidad concreta debes repetir varias veces actividades semejantes, pero puedes alternarlas con los combates o la construcción de cosas. Para mí, el juego es impresionante, pero ya se sabe que para gustos son los colores.
Luis Mi (e-mail)

Es evidente que nuestro análisis de Galaxies (por cierto, versión europea, a la americana ya le pasamos revista en su día) no rebosa entusiasmo, pero en él se deja claro que es un producto con notables virtudes, empezando por su original concepto y el amplio margen de libertad que otorga a quien lo juega. Pero, como tú dices, cada uno tiene sus gustos, y nosotros nos quedamos con, por ejemplo, Dark Age of Camelot.



La primera piedra

El otro día estaba viendo un programa de una cadena de televisión nacional. El tema era de sobras conocido para los que estamos metidos en el mundo del videojuego: la piratería.
Tras ver el programa empecé a pensar qué factores podían incrementar el precio de los videojuegos y llegué a la conclusión de que las distribuidoras eran las que más influían en el precio de éstos.
Lo que me acabó de abrir los ojos fue la lista de juegos más vendidos de vuestra revista, en la que el "modesto" *Patrician III* estaba por delante del muy innovador *Commandos III*. ¿Raro? En absoluto, es sólo que la diferencia entre 30 y 48 euros se nota. La gente no es tonta y recuerda de sobras que antes del euro los juegos no pasaban de las 5.995 pesetas y ahora se acercan a las 10.000.



¿Acaso las compañías no saben cuál es su público potencial? ¿No se dan cuenta de que muchos de esos jugones rara vez pueden gastarse 50 euros en una novedad? Claro que vosotros decís siempre que los juegos no son un artículo de primera necesidad. Vale, pues tampoco creo que lo sea Windows y dudo mucho que vosotros redactéis esta revista en Linux o con una copia "legal" del sistema operativo en cada uno de los ordenadores de la redacción. Porque si fuese así, me temo que tendríais que vender la revista a 12 euros y olvidaros del juego completo. Así que ahora no vengáis diciendo que la piratería es mala.
Alfonso Redondo Hernández (e-mail)

No te tires de la moto, que en esta redacción manejamos software cien por cien legal y aun así nos salen los números. Busca argumentos algo más sólidos y sutiles, porque éste te lo hemos desmontado en una frase.

¿Por qué yo no?

Os escribo porque estoy muy decepcionado con el tema de las edades de los juegos. Tengo 13 años y me gustan juegos de todo tipo, sin fijarme en sus etiquetas de edad. No comprendo cómo juegos como *Mafia*, *Carmageddon* o *Hidden & Dangerous* son sólo para mayores de 18 años. Sólo porque a un degenerado se le ocurra coger el coche y liarse a cargarse gente, no tenemos por qué pagar todos. Tampoco entiendo las etiquetas de edades de juegos de guerra como *Call of Duty* o *Halo* (para mayores de 16 años). Un saludo a todos los redactores y colaboradores de *Game Live*, me encanta vuestra revista y no me la pierdo ningún mes. También un saludo a todos los creadores de juegos de guerra, que me encantan. Y para terminar, un beso a Ignacio Pérez por hacer el mejor juego del mundo (*Commandos I*, *II* y *III*).
P.J.B.S. (e-mail)

Las recomendaciones de edades son tan útiles como necesarias. Evitan, por ejemplo, que se polemice sin descanso sobre el exceso de violencia en los juegos: los que son violentos se dirigen a un público adulto. De todas formas, la clasificación es orientativa y corresponde a los padres valorar si sus hijos pueden probar algún juego que a priori no esté recomendado. No todos somos iguales ni maduramos a la misma velocidad.

Visión femenina

Soy seguidora de vuestra revista desde hace mucho. Me gustaría que en vuestro equipo hubiese alguna opinión femenina, a vuestras lectoras les interesaría. Por poner un ejemplo gráfico, en muchas revistas (no digo en la vuestra) la valoración de los juegos es proporcional a la cantidad de ropa que se quitan las protagonistas o la cantidad de violencia que contiene. Vuestras críticas no se basan en esto (¡menos mal!) y sí en cosas que realmente importan: jugabilidad, gráficos...
Que quede claro que no quiero que eliminen las escenas de sexo o violencia (a mí me gustan), pero sí pienso que esto no debe ser algo determinante para clasificar un juego. ¿O es que si en *Dungeon Siege* hubiese escenas de sexo o en *Medal of Honor* más sangre los juegos serían mejores?
Por último, felicitaros por vuestro trabajo, que, de todo lo que leo, es lo que más me gusta. Y a todos los que piensen que las chicas sólo valemos para *Los Sims*, que vengan, les reto a una partida a *Age of Empires*, *Diablo II*, *Star Wars*, ¡o lo que sea! (menos juegos de deportes, que son mi talón de Aquiles).
Soraya F. López. Zaragoza

Pues sí, la mayoría de los que trabajamos en esta revista somos chicos, pero eso es algo que casi atribuiríamos a la casualidad. Desde luego, no se debe a ningún sofisticado complot masculino: tenemos una redactora y un equipo de tres diseñadoras gráficas y dos operarias de fotomecánica. No lo dudes, Game Live se feminiza todo lo que puede. Nos encantaría contar con más chicas en nuestro equipo.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es



El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.

LANZAMIENTO AÉREO

Combat Elite: WWII Paratroopers

ACCIÓN

Ahora que se acerca el 60 aniversario del desembarco de Normandía, qué mejor manera de celebrarlo que lanzando un juego que recuerde el día en que los Aliados pusieron por fin un pie en Francia. Ésta es la idea de Acclaim, que quiere hacer coincidir el lanzamiento de *Combat Elite: WWII Paratroopers* con la efeméride, es decir, el 6 de junio.

Pero sin duda, más allá de operaciones de mercadotecnia, estos paracaidistas vienen con suficientes regalos en el avión como para que les hagamos algo de caso.

A partir de una vista cenital, se tratará de conducir a un aguerrido soldado por más de 40 misiones, que incluyen desde batallas reales a escenarios ficticios, hasta acabar de una vez por todas con el loco del bigote y sus intentos de desarrollar una bomba atómica. Con todo, el elemento más llamativo de este juego de acción es la posibilidad de labrarte un futuro desde lo más bajo e ir escalando en la jerarquía militar para mejorar tus habilidades.

WWII Paratroopers está siendo desarrollado por Battleborne Entertainment, una compañía americana de reciente creación pero que cuenta en plantilla con un buen puñado de veteranos que ya trabajaron, por ejemplo, en *Ghost Recon* y *Fallout 2*. Seguro que saben lo que tienen entre manos.



Tiros, alemanes muertos y un poco de fuego para calentar el ambiente.

COMO JUEGO PANZA ARRIBA

Catwoman

ACCIÓN

Halle Berry vendrá este verano con traje de cuero y látigo en mano. Y no es que a la protagonista de *Monster's Ball* le haya dado por el sadomasoquismo, sino que se trata de su encarnación de la Gata, la famosa villana-heroína de Batman. Y claro, una buena licencia siempre va acompañada de un buen videojuego. O al menos de un videojuego a secas.

Ésta es la idea tras el anuncio de EA de que están preparando el título *Catwoman* en sus estudios británicos. El título promete ser un juego de acción plataformera en el que saltarás de tejado en tejado y podrás utilizar tu instinto felino para derrotar a quien toque.



EXTINCIÓN AL COMPLETO

Poacher

ACCIÓN



La polémica nunca viene mal para destacar, así que los chicos de Exileworks han optado por herir sensibilidades poniendo a los jugadores en la piel de un cazador furtivo. El juego se llamará *Poacher* y en él encarnarás a un furtivo que irá por todo el mundo a la caza de especies en peligro de extinción.

Polémicas aparte, el título ofrecerá una mezcla de juego de acción y gestión de recursos en el que no sólo deberás apuntar bien, sino también atinar económicamente para adquirir mejores armas y vehículos y poder viajar a esos países tercermundistas tan ricos en animales en vías de defunción.



MENOS MAL QUE NOS QUEDA PORTUGAL

UEFA Euro 2004

DEPORTES



Mientras haya 22 hombretones dispuestos a correr tras un balón, habrá gente dispuesta a comprar juegos sobre eso que llaman fútbol. Y más si coincide con la Eurocopa 2004 que se celebrará en el país vecino (el de la izquierda, no el de arriba). El juego se llamará, oportunamente, *UEFA Euro 2004*, y te permitirá dirigir hasta 51 selecciones nacionales en disputa del preciado trofeo. Lo cual supone jugar el torneo en toda su extensión, desde las fases clasificatorias previas hasta la finalísima, pasando por los cruces eliminatorios.

Aparte de la cantidad de hombres sudorosos que reunirá, el juego también incluye un novedoso sistema de "moral dinámica". En esencia, este sistema hará que los futbolistas puedan ver mermadas o potenciadas sus habilidades en función del rendimiento del equipo durante el partido. Desarrollado por los estudios canadienses de EA, *UEFA Euro 2004* debería estar en las estanterías para cuando empiece el evento futbolero del año, es decir, en junio.



El del moño es ese que se casó con ésa y que juega a la pelota.

UNA GUERRA RARA, RARA, RARA

Weird War

ROL





Weird War: Un episodio desconocido de la Segunda Guerra Mundial es el kilométrico pero explicativo título que los estudios polacos de Techland están preparando. El título se basa en una serie de juegos de rol llamada *Weird Wars*, donde los jugadores se sitúan en plena Segunda Guerra Mundial no tanto para combatir como para vivir aventuras varias. Con un aire desinhibido que recuerda a la saga de Indiana Jones, el jugador deberá recorrer varios escenarios bélicos repartidos por más de 100 misiones para descubrir algunos de los secretos mejor guardados de la Segunda Guerra Mundial.

La traslación a bits del juego de rol se ha hecho sobre terreno seguro, con un sistema de juego semejante a *Baldur's Gate* y *Fallout* que cuenta con varias clases de personajes a elegir y multitud de habilidades a desarrollar a medida que avanzas. Con todo, parte de la acción del juego recaerá en el combate, con más de 60 armas que deberás emplear si quieres salir con vida de la Segunda.

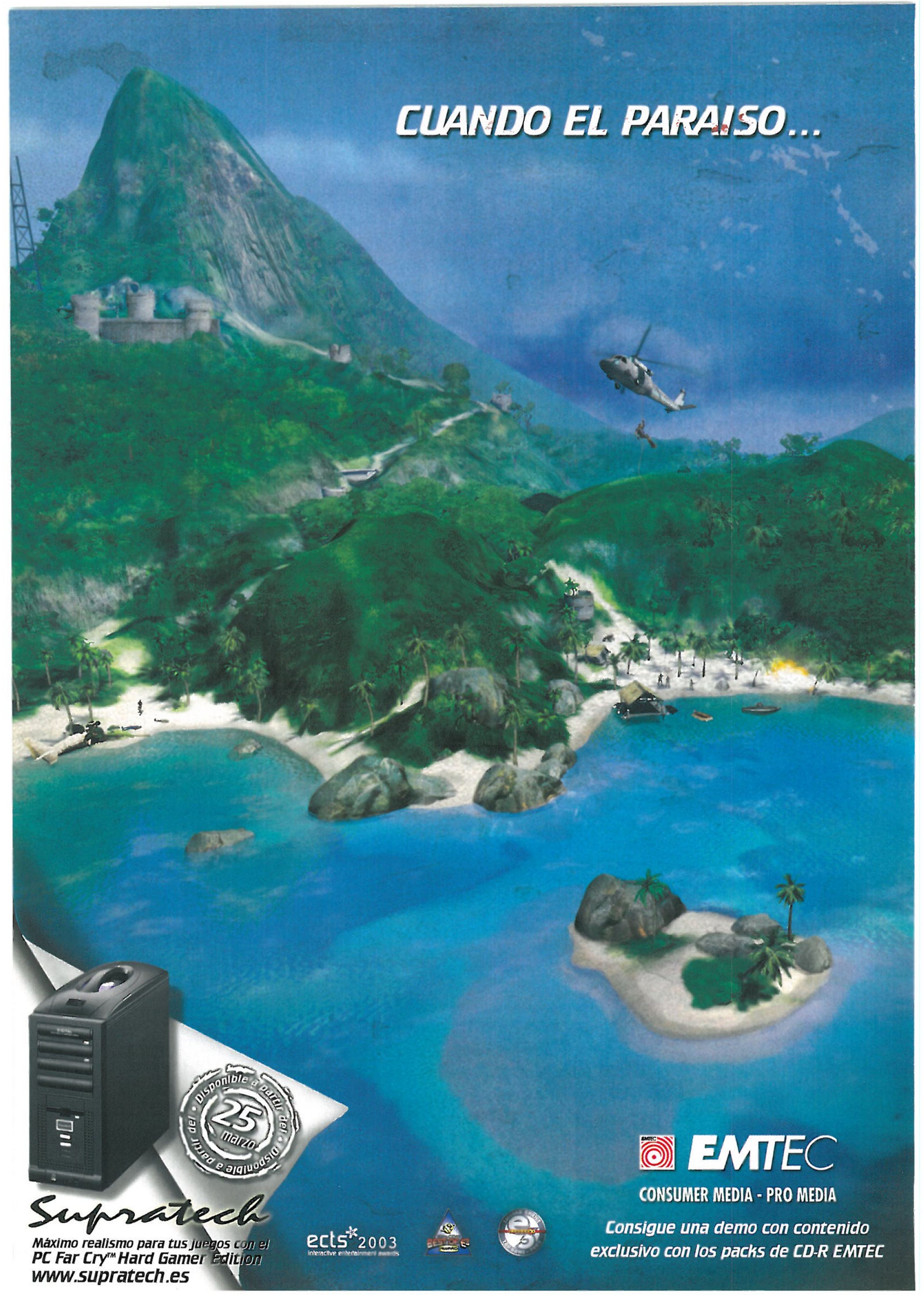


RENACER ARIO

Das Reich 2005

ACCIÓN

Los alemanes de Westka Interactive parecían muertos y enterrados tras finiquitar su anterior título, *Y-Project*, un prometedor juego de acción que no llegó a ver la luz. Pero ahora han renacido con el nombre de Joylabs y con otro proyecto bajo el brazo. Se llama *Das Reich 2005* y te situará en un futuro hipotético en el que la Alemania nazi venció la guerra y sigue dominando Europa. Tu cometido, cómo no, será luchar contra el totalitarismo germano y garantizar que el mundo libre pueda volver a comer Big Macs a voluntad.


CUANDO EL PARAISO...
Disponible a partir del 25 marzo
Supratech
Máximo realismo para tus juegos con el PC Far Cry™ Hard Gamer Edition
www.supratech.es
ects 2003
EMTEC
CONSUMER MEDIA - PRO MEDIA
Consigue una demo con contenido exclusivo con los packs de CD-R EMTEC

CONCURSO

COLIN MCRAE RALLY 04

Pisa a fondo, que estás en el último tramo y puedes hacerte con uno de los 20 *Colin McRae Rally 04* que sorteamos. Basta con que des un volantazo certero en dirección al buzón más cercano. Esta vez, la suerte puede acercarte a la meta.

PC CD-ROM
04
colin mcrae rally
3+
Codemasters GENIUS AT PLAY

Codemasters GENIUS AT PLAY

CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué equipo corre Colin McRae este año el mundial de rallies?

☐ Ferrari ☐ No tiene equipo ☐ Real Madrid

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de abril e indicar "Concurso Colin McRae Rally 04" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de abril. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de mayo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

MALAS CALLES

True Crime: Streets of LA

ACCIÓN

Que las calles de Los Ángeles están plagadas de delincuentes es algo que ya constatamos cada vez que vamos a la E3. Así que sólo era cuestión de tiempo que alguien se decidiese a trasladar esta realidad al ordenador. Así se presenta *True Crimes: Streets of LA*, un juego que ya triunfó en Xbox y PS2 y cuya adaptación a compatibles acaba de ser anunciada. Se trata de meterse en la piel de Nick Kang, un policía venido a menos que acabará en medio de una batalla campal con la Mafia rusa y las Tríadas chinas. Así pues, cargador en ristre, se presenta un juego cuya mejor baza no es el argumento, sino una acción desenfrenada y espectacular que en más de un momento recuerda a *GTA* y a *Max Payne*. Se tratará de ir avanzando por las anchas calles de Los Ángeles ya sea a pie o sobre ruedas y enlazar varias misiones hasta el desenlace final. Esta apuesta por la adrenalina sin reservas debería llegar en junio.



"¡Te juro que no volveré a decir que Chenoa es mejor que Bisbal!"

ME VOY A LA GUERRA

World at War

ESTRATEGIA





Gary Grigsby, el reputado creador de *Steel Panthers* y otros wargames de la vieja escuela, vuelve a ponerse en lo que mejor sabe hacer. Es decir, en crear otro wargame de la vieja escuela. Éste se llamará *World at War*, y en vez de centrarse en un teatro concreto o en los aspectos militares más tácticos, se alejará todo lo posible para ofrecer una completa recreación de la Segunda Guerra Mundial.

A partir de un mapa estratégico global, deberás guiar el destino de Alemania, Japón, los Aliados, la Unión Soviética o China. Aun así, este gusto por lo grande no supondrá que el juego pierda en atención al detalle: lanzamientos de paracaidistas, operaciones anfibias, partisanos y otras pequeñas delicias de la guerra de ayer, hoy y siempre se darán cita en *World at War*. El único reparo que le ponemos es que, de momento, su distribución se limita a Matrix Games, una compañía de venta por la Red especializada en juegos de estrategia. Esperemos que algún distribuidor español se fije en él.

A LA CARRERA

ME VUELVO A PERSIA

No es de extrañar que, tras el éxito de crítica y público del último *Prince of Persia*, Ubi Soft haya decidido apostar por una nueva entrega. Y ésta es toda la noticia. Nada más se sabe del quinto príncipe de la dinastía, aunque nos apostamos las babuchas a que no faltarán saltos, combates y trampas pinchantes y cortantes.

ME GUSTA EL FÚTBOL



Otro que va por el quinto es *Championship Manager*. Aunque este anuncio de Eidos arroja algo más de luz sobre el juego de gestión futbolística que el regreso del príncipe persa. Sabemos, por ejemplo, que el título será desarrollado por un estudio interno de nueva creación llamado Beautiful Games y que estará listo para este otoño.

ME PIRRAN LOS ANIMALES



Tras meter a peces, dinosaurios y otros bichejos en su zoológico virtual, Microsoft ha optado por dejar de ampliar el parque y construir uno nuevo desde cero. Partiendo del mismo sistema de juego, *Zoo Tycoon 2* ofrecerá más edificios, más modos de juego y, por encima de todo, un motor 3D que te acercará más que nunca a la gestión de la fauna poligonal.

ME VAN LOS COCHES



Que el tuning tiene tirón es algo más que evidente, así que sólo era cuestión de tiempo que apareciera otro ejemplar de conducción al estilo de *Need for Speed: Underground*. Esta vez, el sujeto se llama *Juiced* y vendrá con una amplia gama de coches para modificar y destrozar. El juego, desarrollado por Juice Games, está previsto para otoño.



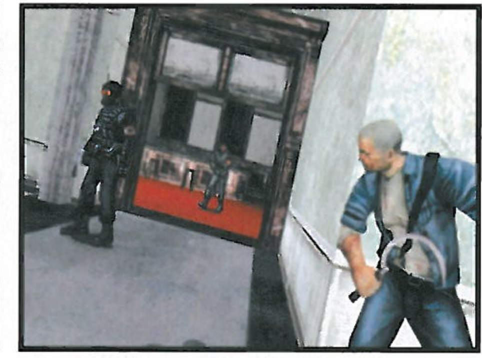
CAZA LEGAL

Manhunt

ACCIÓN

Manhunt, un juego de PS2 que destaca por su contenido polémico, llegará en breve al PC. Lo protagoniza un asesino convicto y confeso. En la escena de introducción, le verás recibir la inyección letal que debe acabar con una vida dedicada al crimen. Sólo que, en vez de en un oscuro infierno, James Earl Cash (así se llama el tipo) despertará en la mansión de un director de películas *snuff* que le ha salvado para convertirle en protagonista de un siniestro pasatiempo. Para obtener la libertad, el convicto deberá sobrevivir a una serie de niveles ("escenas") en los que le esperan ingentes cantidades de esbirros con capucha y armas muy variadas. La cámara del sádico director le pisará los talones y convertirá en sangriento espectáculo sus intentos de salvar el pellejo. Esta producción de Rockstar será rica en hemoglobina, pero no faltarán fases de sigilo y exploración del entorno.







EL ROBO DEL SIGLO

Thief: Deadly Shadows

ESTRATEGIA

Última hora: se confirma que el rey de los ladrones está a punto de meterse en un lío de órdago. Los últimos tesoros que ha robado pertenecían a los misteriosos cofrades que le entrenaron en las artes del robo con sigilo, hace ya unos cuantos años. Si a ello añadimos una ominosa profecía y un nuevo entorno subterráneo, rico en vericuetos y sombras, ya tenemos *Thief: Deadly Shadows*, tercera entrega de la serie que puso por primera vez juntas en una frase las palabras "juego", "acción" y "sigilo". Según Matt Gorman, un responsable de Eidos, esta vez las habilidades del hábil Garret para reptar de sombra en sombra van a ser puestas a prueba "por la inclusión de una perspectiva en tercera persona y una nueva tecnología de luces y sombras dinámicas".

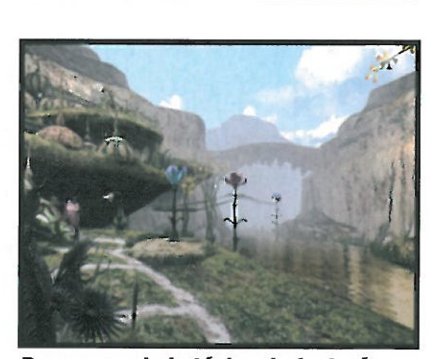


INTRIGA CAMALEÓNICA

Schizm II: Chameleon

AVENTURAS

El notable éxito de *Schizm: Mysterious Journey* (más de un cuarto de millón de copias vendidas en todo el mundo) hizo que The Adventure Company se embarcara en la oportuna secuela. *Schizm II: Chameleon* va a pedirte que partas en busca de los supervivientes de una antigua civilización (la tuya) que se dio por casi extinguida hace 200 años. La gran novedad de esta entrega es que tu personaje hará uso de una innovadora tecnología que permite adoptar las facciones de tus enemigos, con lo que la infiltración al más alto nivel va a estar en el orden del día. El juego tendrá una estructura no lineal y permitirá una detallada exploración del entorno, un mundo de fantasía creado con el motor 3D Júpiter (el de *No One Lives Forever 2*). A la venta a finales de mes.



Parece que la botánica de fantasía va a seguir muy presente en la serie.

INGLESES CONTRA ESCOCESES

Richard Burns Rally CARRERAS

Normalmente, si propones una asociación de ideas rápida entre rallies y videojuegos, la gente responderá Colin McRae. Pero habrá que ir pensando en cambiar nuestro mapa mental: *Richard Burns Rally* lleva ya un buen tiempo en fase de desarrollo y cada día que pasa promete hacerle más sombra al rey escocés. Por de pronto, el juego incluirá una escuela de conducción que te irá de perlas para aprender todos los entresijos de la conducción derrapante. De hecho, la escuela Forest Rally que aparece en este título es una verdadera escuela de profesionales donde se formaron, entre otros, el mismo piloto británico Richard Burns antes de coronarse campeón mundial de rallies en 2001.

Guiado por el también piloto profesional David Higgins, desde la escuela podrás dar el salto que te permita llegar al circuito profesional. Una escena en la que estarán algunas de las pistas más emblemáticas del circuito de rallies, como el Rally del Ártico o el de Montblanc. Y cuando te metas en vereda, tampoco estarás solo, porque si lo deseas puede acompañarte en todo momento Robert Reid, el copiloto de Richard Burns en la vida real. Sus oportunas indicaciones tal vez eviten que te estampes en la primera curva. Además, *Richard Burns Rally* contará con varios modos de juego, entre los que destaca el modo Desafío, que te pondrá a competir contra el propio Burns y que promete algunos de los momentos más duros del juego. Y todo esto aupado por un motor 3D con un grado de detalle increíble y con una física de daños que puede dejarte el coche en la cuneta si no te andas con ojo. Pero no te preocupes: los desarrolladores se han preocupado incluso de incorporar en el juego helicópteros de rescate que irán a recoger a los desdichados conductores que se queden sin automoción. Este mismo junio veremos dónde dejan los helicópteros a *Richard Burns Rally*, si en la cima o en el hospital.

Dos hombres y un destino: correr más que nadie.



Los paisajes de *Richard Burns Rally* levantarán más de un "oooh".



COCHES Y MAREOS

Trackmania CARRERAS

Nadeo se ha propuesto aportar un poco de frescura al trillado género de las carreras de coches en su variante arcade. *Trackmania* es el nuevo juego que están a punto de sacar a la luz y que propone una original mezcla entre puzzles y conducción desinhibida. El planteamiento es muy sencillo: en la primera parte del juego, deberás colocar distintos tramos de pista que te permitan llegar de un punto a otro. Como los tramos no los eliges tú, la cosa se convierte en un complicado ejercicio de ingeniería lleno de curvas, circunvalaciones y loops imposibles. Una vez terminado el tortuoso recorrido, ya estarás listo para ponerte al volante de un cochecito y lanzarte por esa pista que tú mismo has creado.

A esta sencilla virtud, *Trackmania* añade un editor que hará las delicias de los aficionados al Scalextric y que permitirá que la comunidad de trackmaniacos crezca en la Red ofreciendo circuitos de lo más enrevesados y divertidos.



***Trackmania*, un curioso cruce entre el Scalextric y las montañas rusas.**

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



¿Cuál de estos tipos de trenes aparece en el juego?

☐ AVE español ☐ TGV francés ☐ RAI italiano

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de abril e indicar "Concurso Trainz 2004" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de abril. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de mayo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

MAGOS DE ALTA ESCUELA

Battle Mages

ESTRATEGIA/ROL



Hordas de muertos y demás criaturas nauseabundas acechan un mundo de fantasía. Por suerte, *Battle Mages* te permitirá pasar por una escuela de magos para prepararte para este acontecimiento. El examen final será hacerles frente y evitar la destrucción del mundo.
Battle Mages, que pronto publicará Zeta Games, es otro juego de estrategia en tiempo real con leves dosis de rol. Tu tarea consistirá en manejar un héroe omnipresente que hará las veces de general en combate y podrá ir mejorando sus habilidades cual personaje de rol se tratase. Si la mezcla de géneros no te parece un sacrilegio y si te convenció *Spellforce*, puede que *Battle Mages* también lo haga.



¡¡BOLO VA!!

Fast Lanes Bowling

DEPORTES

Fast Lanes Bowling es el nombre de un curioso juego de bolos de clara tendencia arcade. El título, desarrollado por Lab Rats y apadrinado por Enlight Software, te invitará a participar en atípicas competiciones de bolos en escenarios tan sugerentes como un viejo castillo medieval, una base lunar o la cubierta de un barco pirata. Sus creadores han prometido que el juego contará con un motor gráfico renderizado totalmente en 3D, capaz de representar personajes y escenarios con un gran nivel de detalle.
Además, dispondrás de multitud de curiosos modos de juego para hasta cuatro jugadores a la vez y podrás elegir a tu jugador de entre ocho personajes distintos, con atributos y características bien diferenciadas. La fiebre de las boleras pronto llegará a nuestros hogares de la mano de Zeta Games.





A LA CARRERA

BAILARÉ SOBRE TU TUMBA



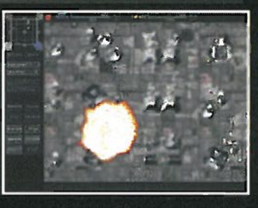
Los estudios Human Head están ya a punto de completar *Dead Man's Hand*, un título de acción rápida ambientada en el Salvaje Oeste y con más plomo que neuronas. En el papel de un pistolero conocido como El Tejón, tu misión consistirá en vengarte de Los Nueve, una banda de forajidos que te traicionó y te dejó por muerto. Evidentemente, se equivocaron.

TERRENOS MOVEDIZOS



Perimeter está ya a puntito para salir del horno. Este juego, desarrollado por los estudios moscovitas KD Labs, puede suponer un interesante giro en los manidos campos estratégicos gracias a un potente motor capaz de mover millones de polígonos al unísono y a que gran parte del sistema de juego se basará en transformar el terreno para alcanzar la victoria.

RETORNO GASEOSO



La aniquilación no ha sido tan total como se esperaba. Tras anunciar Phantagram que Trilobite no se encargaría de desarrollar la secuela de *Total Annihilation*, Chris Taylor, creador del juego original, anuncia que su compañía Gas Powered Games ya trabaja en una continuación. El juego seguirá la línea de este pequeño clásico de los 90.

CIBERPODER



Los estudios rusos MiST acaban de poner en el mercado su último juego, *Power of Law*.
Tan fascistoide como su título sugiere, este juego te pone en la piel de Kati, una oficial de la policía del ciberfuturo que se encargará de solucionar las cosas al estilo Dredd. Mezclando rol y estrategia, *Power of Law* centra su encanto en los combates continuos.



IMAGÍNATE UN PREMIO

Imagina

EVENTOS



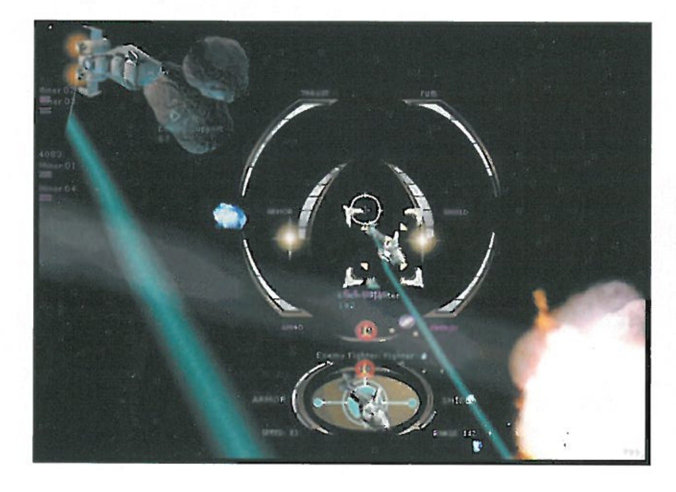
Imagina, la Feria del Ocio Digital y Contenido Interactivo que se celebra cada año por estas fechas, ha saltado definitivamente al tren de los videojuegos concediendo los primeros premios a este (nuestro) sector. El claro vencedor fue *Beyond Good & Evil*, que acaparó los premios al mejor guión y al mejor juego del año. Otros que también entraron en el palmarés fueron *XIII* (mejor diseño de gráficos y sonido), *Prince of Persia* (mejor dirección de proyecto) y *Star Wars: Galaxies* (mejor juego on line).
Más allá del claro tufillo chovinista que desprenden los premios (ocho de los 14 premios fueron a parar a manos francesas), es de agradecer que por fin un evento que lleva el apodo "Ocio digital" se haya decidido a considerar los juegos para ordenador y que la mayoría de premios se concedieran no tanto a la compañía, sino a la gente que hace los juegos. Mejor guionista o mejor director, por poner unos ejemplos.
Además, la feria organizó distintas conferencias impartidas por varios de los gurús de la industria. Peter Molyneux, Charles Cecil o Jordan Mechner fueron sólo algunos de los que lucieron palmito en Mónaco mientras hablaban de lo suyo (que también es lo nuestro).

EL REGALO DE BILL

Allegiance

CÓDIGO ABIERTO

Microsoft ha decidido dar una pequeña alegría a la ardiente comunidad de jugadores de *Allegiance*. Nada menos que poner a disposición gratuita el código entero del juego para que los más entregados puedan dedicarle horas y horas jugando y retocando lo que sea. El código, que ocupa la friolera de 523 MB, puede descargarse de
http://research.microsoft.com/research/allegiance/.
Allegiance es un interesante juego de combates espaciales que apareció hace apenas tres años. Desde entonces, la comunidad de seguidores que ha reunido por la Red no ha parado de crecer. Con todo, a pesar de las buenas críticas recibidas, el título no alcanzó el éxito de ventas esperado, con lo que la compañía de Seattle ha optado por ofrecer este regalo a sus usuarios en vez de exprimirlo comercialmente un poco más. Tres puntos para Microsoft.



GANADORES CONCURSOS

THE WESTERNER

Joan Morales Brugador, Moià (Barcelona) - Pablo Sánchez Muñoz, Ávila- Héctor Nieva Rollón, Leganés (Madrid) - Fernando Rufas Campodarve, Monzón (Huesca) - Carles Espasa Gomis, Sueca (Valencia) - Pedro Mayor Izquierdo, Madrid - Roi Martínez Rocha, Vigo - Rafael Luque García, Alhama de Murcia (Murcia) - Antonio Moragues Felis, Tavernes de la Valldigna (Valencia) - Pablo Rosales Goás, Lugo - Alberto García Sánchez, Sevilla - Sergio Fernández Lorenzo, Langreo (Asturias) - Alberto Álvaro Martínez Fernández, Torrejón de Ardoz (Madrid) - Alberto Franco Martín, Aguilar de Campoo (Palencia) - Carlos Ciurana Sanjuán, Barcelona

IMPERIVM II

Pedro Cantarero Vallejo, Bujalance (Córdoba) - Víctor de la Llave Gutiérrez, Fuenlabrada (Madrid) - Javier Ruiz Pérez, Guadalajara - Alberto Cruz Carracelas, Peralta (Navarra) - Juan A. Martínez Zamora, Cuenca - Fernando J. Garijo Gez, Aranda de Duero (Burgos) - Eduardo Muro Acosta, Vitoria - Guillermo Guillén Sempere, Elche (Alicante) - Andrés C. Peña Ortiz, Pamplona - Yuriy Zadvornyy, Miraflores de la Sierra (Madrid) - J. Manuel Antolín González, Gijón (Asturias) - José A. Ugarteburu Elguezabal, Plentzia (Vizcaya) - Juan José Plaza Otero, Puerto de Mazarrón (Murcia) - Carlos Franco Barreiro, Villagarcía de Arosa (Pontevedra) - Pedro García Collado, Brihuega (Guadalajara) - Sergi Seguí Dopazo, Es Castell (Baleares) - Alfredo Aguado San José, Zaragoza - Alberto Gómez Bella, Altea (Alicante) - Juan José Ruiz López, Archena (Murcia) - Fco. Antonio Victorio Sánchez, Olvera (Cádiz) - Antonio Acedo López, Madrid - Joan Dueñas Malpica, Figueres (Girona) - Gontzal Guimerá Urretxa, Bilbao - José A. Pérez Carrilero, Gran Alacant (Alicante) - Eloy García García, Sabadell (Barcelona)

MÁS LEÑA AL CIELO

IL-2 Sturmovik Forgotten Battles: Ace Expansion

SIMULACIÓN

En breve estará disponible *Ace Expansion*, una ampliación de *IL-2 Forgotten Battles*. Gracias a ella podrás pilotar 20 aviones nuevos, entre ellos curiosidades como el japonés Ki-84, el alemán Me-163B o el norteamericano PY-80. Los nuevos mapas incluyen amplias zonas del Pacífico y del frente europeo occidental, incluidas las playas normandas. La expansión aportará también siete campañas extra que totalizan 20 nuevas misiones, la mayoría ambientadas en los nuevos mapas.

El modo multijugador también se amplía con la aparición de diez misiones adicionales que podrán jugarse en sistema cooperativo. Los desarrolladores prometen también un rediseño en profundidad de la inteligencia artificial de las unidades terrestres que puede aportar variantes tácticas al desarrollo del juego. En fin, nueva sustancia lúdica que viene a darle alicientes adicionales al rey de la simulación de combate.

Uno de los nuevos volátiles de lujo que incluye la expansión.

SECUELA RELÁMPAGO

Blitzkrieg: Burning Horizon

ESTRATEGIA

Otro juego ilustre que pronto tendrá expansión es *Blitzkrieg*, un guiso estratégico con sello CDV que obtuvo un moderado éxito el año pasado. El lote de expansión va a aportar una campaña nueva con 18 misiones individuales. En ella asumirás el papel del general alemán Erwin Rommel en escenarios como las Ardenas, Trípoli, Sicilia y (por supuesto) El Alamein. Al margen de esta campaña, podrás disfrutar también de 50 nuevas unidades y ocho misiones aisladas en las que hace su aparición un nuevo contendiente: el ejército japonés.



Así de bien lucen los escenarios de la nueva campaña.

A LA CARRERA

MAZMORRA CON GUIÓN

Uwe Boll, director y productor de la adaptación cinematográfica de *Dungeon Siege*, ha hecho público que David Freeman se hará cargo del guión de la película. Freeman ha trabajado hasta ahora en el guión de juegos en desarrollo como *Command & Conquer 3* y *Van Helsing* y no tiene experiencia previa en la gran pantalla.

NAZIS CON HÉLICE



Ya está disponible el último parche de actualización de *Battlefield 1942*, el v1.6. Sus 148 MB ofrecen un puñado de helicópteros nazis, la posibilidad de participar en la batalla de Caen y nuevas armas, como el rifle Johnson M1941 LMG. Puedes descargarlo de la página oficial del juego (www.eagames.com/official/battlefield/1942/).

ROL CON ATAJOS



Spellforce: The Order of Dawn debuta este mes en el mundo de los parches. En su caso, este software adicional (disponible en www.spellforce.jowood.com) va a ofrecer un nivel de dificultad adicional y 30 nuevos portales de transporte situados en puntos clave del mapa. El objetivo es agilizar los desplazamientos y evitar que la exploración de escenarios sea tediosa.

PARCHE CON EÑE



Otro que se parchea, como mandan los cánones de los juegos de PC en permanente evolución, es *Black Hawk Down*. En la página oficial de Novalogic (http://www.novalogic.com/updatedetail.asp?ID=23&GameKey=DFBHD) puedes encontrar el añadido que corrige determinados aspectos de la versión española del juego.



LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
2. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
3. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
4. LOS SIMS: MEGALUXE
5. FIFA FOOTBALL 2004
6. PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
7. LOS SIMS: SUPERSTAR
8. IMPERIVM: EDICIÓN PREMIUM
9. TOTAL CLUB MANAGER
10. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES

ESTADOS UNIDOS

1. CALL OF DUTY
2. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
3. LOS SIMS: DELUXE
4. AGE OF MYTHOLOGY
5. LOS SIMS: MEGALUXE
6. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
7. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
8. LOS SIMS: SUPERSTAR
9. SIMCITY 4: EDICIÓN DELUXE
10. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN

REINO UNIDO

1. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
2. LOS SIMS: DELUXE
3. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
4. LOS SIMS: MEGALUXE
5. CALL OF DUTY
6. LOS SIMS: SUPERSTAR
7. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
8. TOTAL CLUB MANAGER 2004
9. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
10. EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de enero.

LA BOLSA VIRTUAL

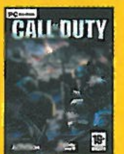
Como corresponde a la cuesta de enero, poco movimiento ha habido en las listas. En España, por ejemplo, repiten *Imperivm II* y la *Magia Potagia* de los Sims en lo alto, mientras el resto de la tabla se bambolea con los mismos títulos del mes anterior. La única novedad es la caída de los *Commandos* de Pyro, desbancados por los dulces animalejos sims. Igual de hierático resulta el panorama en Estados Unidos, donde las parejas de baile siguen danzando al mismo son que el mes pasado. En todo caso, a destacar el poderío de una compañía como Electronic Arts, que tiene colocados nada menos que seis productos en el Top Ten de Bushilandia. Y otro tanto ocurre en el Reino Unido, donde las criaturitas de Maxis vuelven a dominar el panorama. Sin embargo, el primer puesto sigue ocupado por el fútbol en su variante de gestión, que repite en la posición 8 con *Total Club Manager 2004*.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

www.rockstargames.com/vicecity

Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

HALO: COMBAT EVOLVED
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99



www.microsoft.com/games/halo

Violencia vertiginosa al viejo estilo con una ambientación soberbia.

ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9/10
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14



www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com

Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini
Telf: 93 344 06 00




www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 567 84 61

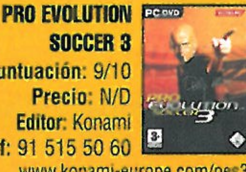


www.needforspeed.com

Carreras clandestinas con coches tunados y velocidad al límite.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9/10
Precio: N/D
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60



www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

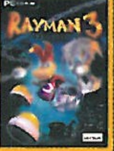


www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de febrero. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

AQUANOX
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

www.aquanox.de/e

ARMED & DANGEROUS
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Proein

www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
Puntuación: 5,5
Precio: 44,95 €
Editor: Proein

www.legacyofkain.com

NEW WORLD ORDER
Puntuación: 2
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware

www.termite-games.com/new_world_order

OPERATION AIR ASSAULT
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

pc.iavgames.com/oaa

REVOLUTION
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

N/D

SECRET SERVICE
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

www.activisionvalue.com/titles/SS2/overview.html

SHADOW FORCE
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

N/D

VIETNAM MED EVAC
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

pc.iavgames.com/vme

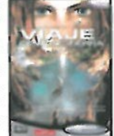
AVENTURAS

MIDNIGHT NOWHERE
Puntuación: 6
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware

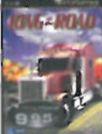
www.buka.com/game/Game_14.htm

RING 2: EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES
Puntuación: 3
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware

ring2.arxeltribe.com

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
Puntuación: 6
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware

www.journey-earth.com

CARRERAS

KING OF THE ROAD
Puntuación: 6,5
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

www.jowood.com

RALLY TROPHY
Puntuación: 7,5
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

rally.jowood.com/rally.html

STREET LEGAL
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

www.activisionvalue.com

DEPORTES

HUNTING UNLIMITED 2
Puntuación: 6,5
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

www.huntingunlimited2.com

ESTRATEGIA

CIVIL WAR
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

www.activisionvalue.com

COLD ZERO
Puntuación: 7
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

www.coldzero-game.com

CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD
Puntuación: 6,5
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

www.cultures2.com

DOS TRONOS
Puntuación: 5,5
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

www.paradoxplaza.com/TwoThrones.asp

EMPIRE EARTH
Puntuación: 9
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi Universal

empireearth.sierra.com

FAR WEST
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

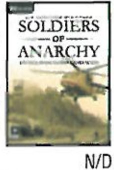
www.jowood.com

INDUSTRY GIANT II
Puntuación: 7
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

Ig2.jowood.com

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
Puntuación: 6
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis

www.cinemaware.com/robinhood_main.asp

SOLDIERS OF ANARCHY
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

N/D

WORLD WAR III: BLACK GOLD
Puntuación: 6,5
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

worldwar3.jowood.de

PLATAFORMAS

SONIC ADVENTURE DX: DIRECTOR'S CUT
Puntuación: 5
Precio: 29,95 €
Editor: Acclaim

www.sega-europe.com

ROL

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION
Puntuación: 7,5
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi Universal

www.blizzard.com/diablo2exp

EVERQUEST: GATES OF DISCORD
Puntuación: 7
Precio: 29,95 €
Editor: Ubisoft

everquest.station.sony.com/gatesofdiscord/index.jsp

GORASUL
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games

gorasul.jowood.de

SIMULACIÓN

SEARCH & RESCUE 4
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis

pc.iavgames.com/sar4

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004
Puntuación: 8,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware

www.auran.com/TRS2004/default.htm

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.

TIM SCHAFER

LA EXTRAVAGANCIA AL PODER

Miembro de ese grupo de genios que revolucionaron el videojuego y la aventura gráfica **en la época dorada** de LucasArts, Tim Schafer **encarna** a la perfección **el papel de diseñador empeñado en que** el software lúdico **sea algo más** que una fiesta de colores.



Tim Schafer, como Jane Jensen o Jordan Mechner, viene a encarnar la figura del geniecillo apasionado por la escritura que hace uso de la informática para dar rienda suelta a su creatividad.

Porque Schafer es un apasionado de las historias. Convencido de que podía combinar su gusto por la escritura con su amor por los juegos de ordenador, Tim comienza su carrera a lo grande: entrando en LucasArts. Volvamos a viajar a la edad de oro de la compañía norteamericana. Pongamos a tres actores en escena, el propio Schafer, Dave Grossman y el archiconocido Ron Gilbert. En 1990, los tres participan en la creación de una aventura que hoy veneramos: *The Secret of Monkey Island.* Lo que en su día dijimos de Ron Gilbert, puede aplicarse a Schafer: ambos compartían el gusto por el humor y los diálogos rápidos y por los héroes torpes pero encantadores.

La relación Gilbert-Schafer se prolongará un puñado de años más. Estamos en 1992 y no salimos de LucasArts. Ambos regalan a la posteridad otro clásico absoluto, la secuela de *The Secret of Monkey Island*, es decir, *LeChuck's Revenge*.

Un mundo raro

Pero si alguien dudaba que Schafer se codearía en un futuro con los grandes del género, en LucasArts vuelven a crear una nueva joya: *Day of the Tentacle*. Quizás ésta sea la obra en la que se hace más patente la mano de Tim. Otra vez manejamos a un personaje que, en más de un aspecto, recuerda a Guybrush. Pero no sólo eso, Schafer pone de manifiesto su gusto por las atmósferas enrarecidas y con un toque surrealista.

Pero será en 1995 cuando Schafer asuma su primer proyecto en solitario, *Full Throttle*. Tim se hace con el control absoluto e imprime al juego una inconfundible forma de hacer las cosas. Aventura alabada y criticada en su época, *Full Throttle* está considerado, hoy en día, como uno de los juegos que más ha hecho evolucionar la narrativa del género.

Empeñado en juntar las palabras innovación y tradición, Schafer vuelve a hacer de las suyas en 1998, fecha de publicación de *Grim Fandango*. Las aventuras gráficas abrazan la tercera dimensión y abandonan el ratón para refugiarse en el teclado. El resultado es un juego que se ama o se odia, pero indiscutiblemente perfecto en cuanto a ambientación. *Grim Fandango* es una postal escrita desde un mundo habitado por muertos que se comportan y se mueven como héroes cínicos y descreídos del cine negro.

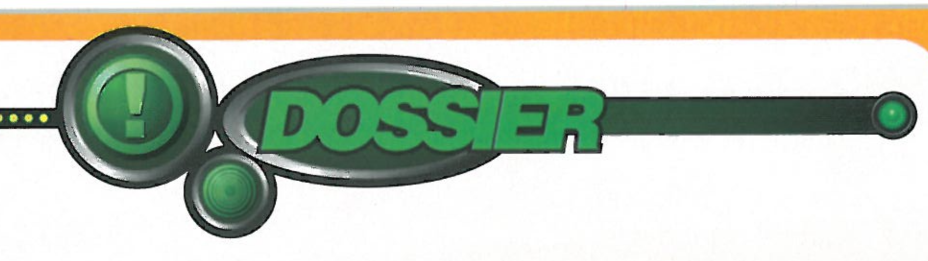
Tras las aventuras de Manny y Merche, llega el año 2000. Y con él, la fuga de talentos que abandona LucasArts. Schafer es uno de ellos, y se lleva consigo a parte del equipo que desarrolló *Grim Fandango* para fundar Doublefine Productions. Momentáneamente alejado del PC, Schafer se dedica hoy en día a darle los últimos retoques a un juego para Xbox, *Psychonauts*, una historia de poderes psíquicos ambientada en el mundo del circo.

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Saga Monkey Island, Full Throttle y Grim Fandango.

¿Qué está haciendo?
Psychonauts, un juego para Xbox..

¿Qué no haría nunca?
Un juego "normal", sin humor delirante ni extravagancia.

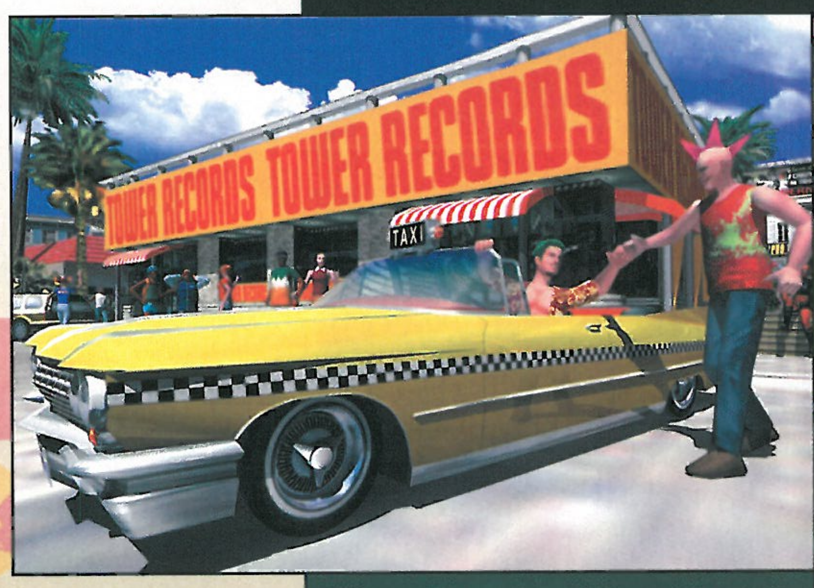


VIDEOJUEGOS Y PUBLICIDAD

¿Quién necesita a quién?

Pizza Hut, Puma, McDonald's, Red Bull, Intel... **La publicidad** se está asentando cada vez más e**n los videojuegos**, como ocurrió en su día con el cine y la televisión. **¿Qué futuro tiene el marketing virtual?** ¿Somos los jugadores objetivo de los publicistas? ¿Ayudan **las marcas** comerciales a la inmersión en un entorno lúdico o **son un reclamo para que desempolvemos la Visa**?

Por X. Pita





Juegos como *FIFA* insertan publicidad por la que no reciben un duro.



Sí, es fácil que te suene la marca de la pelota que aparece en *NBA Live*.

Quizás recuerdes a Tom Cruise en *Minority Report* caminando por los túneles de una estación de metro mientras una voz salida de un panel publicitario le sugiere que se tome una Guinness; a Neo, en *Matrix*, comunicándose con Morpheo gracias a un teléfono móvil de Nokia; a Wesley Snipes, en *Blade*, cogiendo al vuelo unas gafas Ray-Ban o a Arnold Scharzenagger, en *Desafío total*, deteniéndose sospechosamente ante un enorme cartel de Pepsi.

No descubrimos nada nuevo al decir que el cine estrecha la mano de la publicidad gracias a eso que los profesionales del marketing llaman *product placement*. O lo que es lo mismo, que un producto comercial aparezca en el entorno de una producción audiovisual de forma más o menos explícita.

El videojuego, como forma de ocio, parece condenado a emparentarse con la industria del cine y la televisión. Y como tal, no sólo se extrapolan elementos narrativos, también se importan técnicas de publicidad, digamos, encubiertas.

Bien porque el medio implica experiencias de juego prolongadas en las que se asimilan cientos de cosas o bien porque es necesaria la inclusión de marcas comerciales para aumentar el realismo, el marketing dentro del videojuego lleva ya un cierto tiempo inventado, por mucho que tienda a pasar más bien desapercibido.

ESTO NO ES HOLLYWOOD

Tenemos que remontarnos a la década de los 80 si queremos saber cuándo empezó la publicidad a flirtear con los videojuegos. "Por aquel entonces Sega introducía publicidad de Marlboro en sus juegos de coches", declara Randy Gordon, vicepresidente de marketing de Ubisoft.

Se trata de una costumbre heredada hasta nuestros días. Un *Need for Speed*, un *Colin McRae* o un *Midnight Club* se ven obligados a incluir coches reales. De hecho, la posibilidad de conducir este o aquel modelo se convierte en uno de los grandes argumentos a la hora de intentar atraer al jugador, por lo que las compañías de desarrollo pagan por ello. Paradójicamente, eso puede suponer la aparición gratuita de las bandas publicitarias de los patrocinadores en los vehículos.

Esta dualidad realismo-publicidad se repite también en muchos simuladores deportivos. Se ha llegado a emparentar de tal manera la vida real con las marcas comerciales que, por ejemplo, en el caso de algunos estadios que aparecen en *FIFA Football 2004* se han conservado ciertos carteles publicitarios para ser más fieles al original. "En el Calderón, por ejemplo, aparecen los muros con publicidad de Canal +", afirma Enrique Santamaría, jefe de producto de esta serie en España.

En cierto sentido, los videojuegos están condenados a hacer publicidad. Cualquier desarrollador que pretenda recrear algo real con un mínimo de coherencia, debe introducir en el entorno elementos perfectamente reconocibles para el jugador. En palabras de Mike Fischer, vicepresidente de marketing de Sega América: "La gente no usa un pañuelo de papel, usa un Kleenex. No comes maíz



En el juego *Judge Dredd: Dredd vs Death* se publicita la bebida Red Bull.



Nick Kang, un héroe vestido con ropas de la marca Puma.

Cualquier simulador de coches debe incluir forzosamente modelos reales.



WhipeOut XL también incluye muchas imágenes de Red Bull.

MUCHOS JUEGOS SE VEN OBLIGADOS A INTRODUCIR PUBLICIDAD "INVOLUNTARIA" POR RAZONES DE VEROSIMILITUD

sintético, sino Doritos o Fritos. No bebes un refresco de cola, sino Pepsi".

Y, es que, en muchos casos, la aparición de marcas publicitarias contribuye a aumentar la sensación de realismo de un videojuego. Por ello, no es de extrañar que en *NBA Live 2004* se puedan desbloquear modelos de zapatillas deportivas reales para que las utilicen tus jugadores. Las marcas incluso pueden ayudar a perfilar la imagen del protagonista, como en el caso del de *La jungla de cristal*, que no usa un mechero cualquiera, sino un Zippo. Alfonso Méndiz, profesor de publicidad de la Universidad de Málaga, utiliza un ejemplo cinematográfico: "En el caso de James Bond, el reloj, el coche y el móvil que usa ayudan a definir su personalidad".

Pero el cine y la televisión se encuentran en polos opuestos en esto de los beneficios publicitarios respecto a los videojuegos. Mientras que *Minority Report* generó, sólo por conceptos de explotación de marcas, un buen puñado de millones de dólares, en los juegos la publicidad apenas reporta beneficios económicos.

Según Enrique Santamaría, jefe de producto de la serie *FIFA* en España, "es un tesoro que las agencias de publicidad no saben valorar". Y expone datos: "Se han vendido aproximadamente medio millón de *FIFA Football 2004* en las diferentes plataformas, y eso tiene un impacto brutal".

Vicenç Miret, responsable de patrocinios y medios de comunicación del grupo Damm, que actualmente utiliza esta técnica publicitaria en series de televisión como *Ana y los siete* o *El comisario*, reconoce el potencial de los videojuegos, que, en su opinión, "pueden estar al mismo nivel que la televisión o el cine". Y achaca la menor utilización de los juegos como plataforma publicitaria al conservadurismo del sector: "Es más fácil copiar que intentar cosas nuevas y se opta por lo tradicional para no aventurarse ante unos resultados inciertos".

Aun así, algunas multinacionales han apostado por los videojuegos como plataforma publicitaria. Psygnosis, mítica compañía desarrolladora, ha utilizado en repetidas ocasiones este tipo de acuerdo económico. No sólo incluyendo ropas o carteles publicitarios de una marca en concreto, como ya hizo, por ejemplo, con Vans en *Psybadek* o con Red Bull en *WipeOut XL*, sino que ha llegado a bautizar a uno de sus títulos con una marca comercial: *Adidas PowerSoccer*.

También Intel y McDonald's llegaron a un acuerdo con Electronic Arts para anunciar sus productos en *The Sims Online*. En el juego, uno puede despachar o comerse un cuarto de libra con queso o ponerse ante el monitor de un Pentium de última generación.

UN BUEN TRUCO

Todavía es una incógnita hasta dónde puede llegar el fenómeno de la publicidad en los videojuegos. Según Jeff Brown, vicepresidente de comunicaciones de Electronic Arts, "el *product placement* en los videojuegos no deja de ser un experimento". Brown deja clara la situación actual: "En el mejor de los casos puede ayudar a respaldar los costes de un juego, lo que implica mejores productos, pero no creo que sea una estrategia especialmente renovadora".

Sí se están consolidando como una tendencia al alza los intercambios comerciales con ciertas marcas. Ése ha sido, por ejemplo, el caso de *True Crime: Streets of LA*, del que próximamente aparecerá la versión PC.

Entrevista a Alfonso Méndiz, profesor de publicidad de la Universidad de Málaga

"LA PUBLICIDAD EN LOS JUEGOS PUEDE SER MÁS EFICAZ QUE EN LA TELEVISIÓN"



Alfonso Méndiz ha dirigido la primera tesis en Europa sobre el *product placement*, lo que le convierte en una autoridad en el tema. Para este profesor de publicidad de la Universidad de Málaga, los juegos tienen un enorme potencial como soporte publicitario.

GAME LIVE: ¿Qué es el *product placement*?

ALFONSO MÉNDIZ: Consiste en situar productos o marcas reales en el contexto de ficciones audiovisuales.

GL: ¿Qué ventajas tiene este sistema respecto a la publicidad convencional?

A.M.: Se ahorran los costes de producción de un anuncio, llega al público en un momento en el que está predispuesto, se asocia el producto o la marca a la imagen de los protagonistas y se evita el "ruido" de otras marcas que se puede producir en la publicidad convencional.

GL: ¿Pueden ser los videojuegos tan efectivos para el *product placement* como la televisión o el cine?

A.M.: Sí. Yo diría que incluso más. Fundamentalmente porque niños y adolescentes son muy receptivos al fenómeno de las marcas. Puede hacer que el atractivo de un videojuego se traslade a la marca.

GL: ¿Por qué hoy por hoy aún se recurre tan poco a los videojuegos?

A.M.: El *product placement* nació en los años 30 en el cine de Hollywood y llegó en los 60 a la televisión. A España llega unido al fenómeno de las teleseries en los 90. Eso hace que se asocie al cine y la televisión, aunque en los últimos años se está abriendo a otros campos, desde los juegos al teatro, la música o la literatura.

Activision firmó un acuerdo con Puma para que el héroe del juego, Nick Kang, vistiese ropa de su línea deportiva. A cambio, Puma promocionaría *True Crime* en sus tiendas.

Y es que, en algunos casos, la publicidad incluso se mete dentro del juego, formando parte de su narrativa. En *Crazy Taxi* los clientes a los que tenemos que recoger nos dictan como destino establecimientos como Pizza Hut o KFC, de manera que los desarrolladores matan dos pájaros de un tiro: contribuyen a crear cierta sensación de familiaridad y obtienen alguna que otra contraprestación.

LOS RESULTADOS DEL EXPERIMENTO

Visto lo visto, resulta imposible no hacerse una pregunta ¿realmente funciona el *product placement*? "Jugar reduce el estrés, estimula la mente y los sentidos" declara el vicepresidente de Electronic Arts. "Al estar los jugadores relajados y pasándoselo bien, son más receptivos a responder favorablemente ante una marca y a asociar al anunciante con una experiencia placentera".

Una opinión que se puede respaldar con hechos. La Universidad del Rhur, en Alemania, realizó un estudio en el que se examinaban las opiniones, reacciones y eficiencia de la publicidad dentro del videojuego. Los resultados fueron claros: el 60% de los encuestados reconocieron las marcas introducidas y, lo que es más importante, el 50% aseguraron no sentirse molestos por la publicidad. Además, les ayudó a ver al comerciante de una forma más positiva.

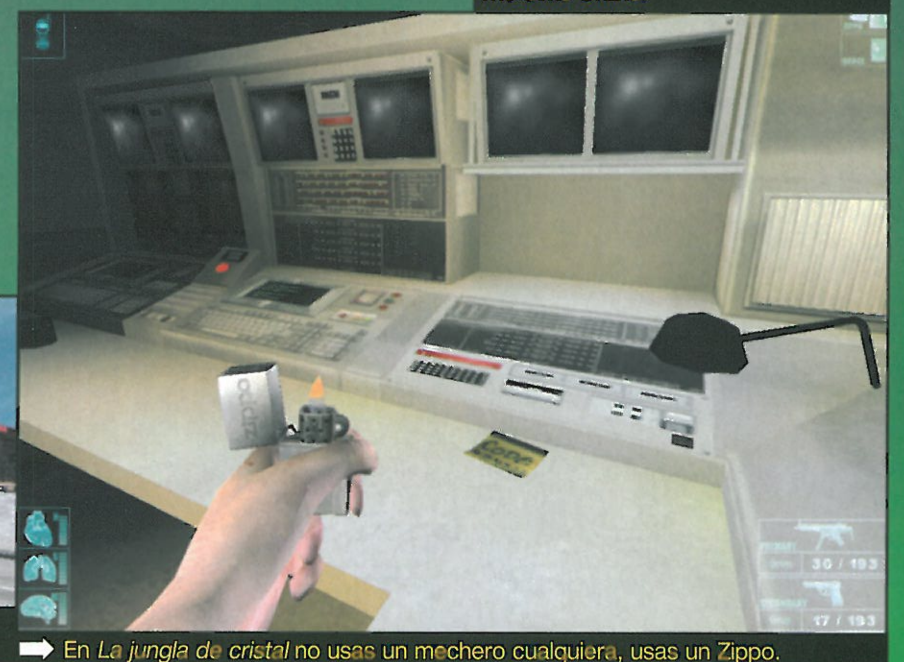
Que el *product placement* es un tipo de publicidad eficaz lo confirma *Gran Turismo*, juego de consola que provocó un cambio de estrategia de Mitshubitsi en Estados Unidos. La multinacional japonesa decidió poner a la venta en el mercado norteamericano uno de sus modelos presentes en el juego y hasta entonces reservado a otros territorios.

A día de hoy, la publicidad y el software lúdico parecen estar en periodo de pruebas. Quedan muchas cuestiones por resolver, entre ellas saber si el marketing es un paso que se debe dar hacia el realismo o una nueva pirueta comercial que hace más mal que bien a los juegos. No en vano, como dice Dany Ruiv, "esta industria todavía está en pañales si la comparamos con el cine o la televisión". Quién sabe, tal vez dentro de unos años juguemos a *Quake VII* disparando con lanzacohetes marca Smith & Wesson.



EA llegó a un acuerdo con Intel y McDonald's para hacer publicidad en *The Sims Online*.

En *Crazy Taxi* tienes que conducir a tus clientes a un Pizza Hut.

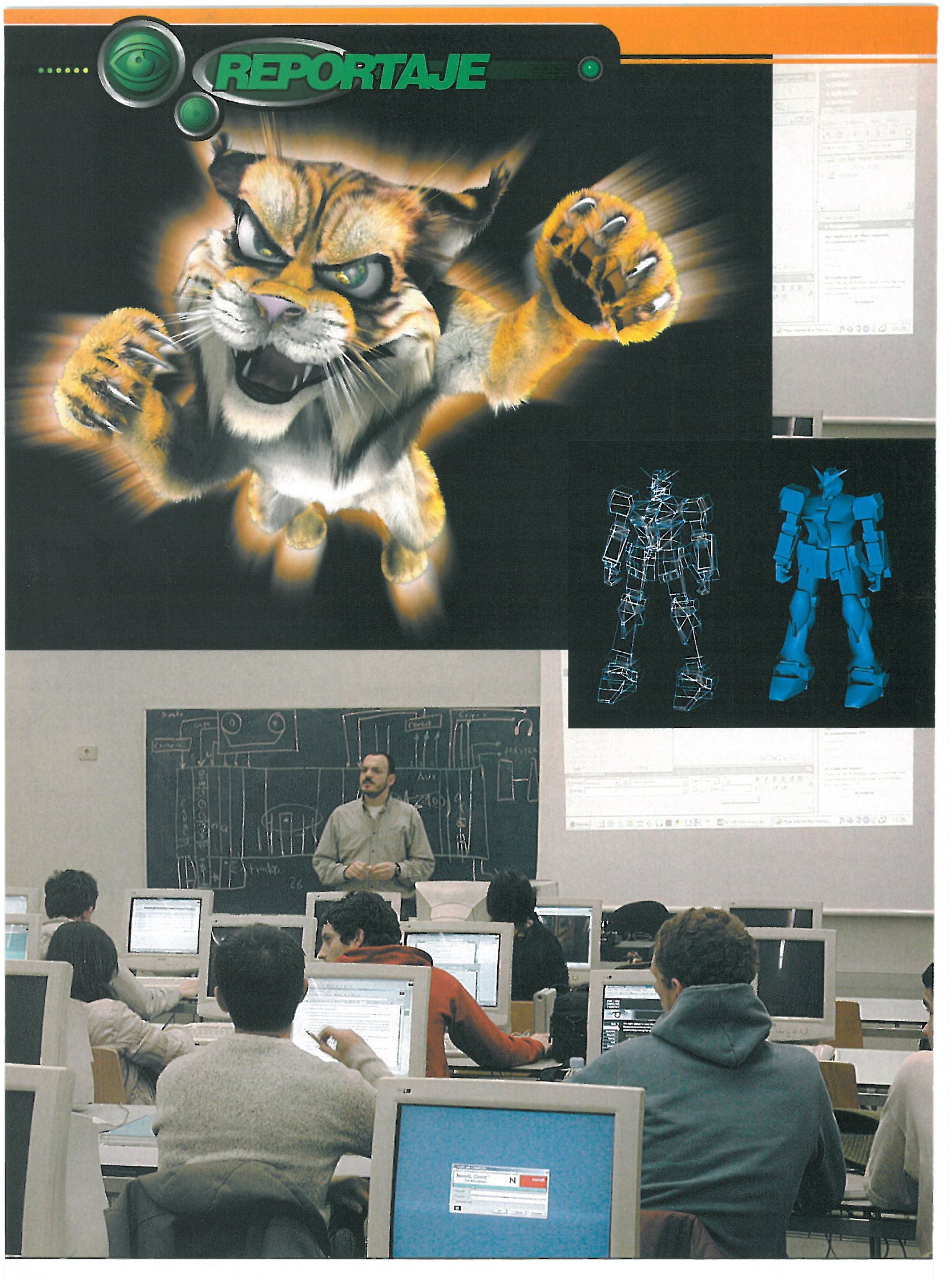


En *La jungla de cristal* no usas un mechero cualquiera, usas un Zippo.



movilstation
Si tienes dudas no te lo pienses, estamos en... JUEGOS@MOVILGALAXY.COM
novedades en juegos java para moviles
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
Mobile International Edition
código 1301
código 1303
código 1300
código 1302
código 1305
envia CONSOLA32 espacio y código juego al 7808 o llama al 806 52 61 60 Ej: consola9 1305 para MAGNETRON
Official FIFA licensed product. The FIFA logo © 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. © 2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd.
tonos
Envía Monofónico 8MM / Polifónico 8PP + un espacio y el código del tono > al 7057
top polifónicos y monofónicos
1686 REAL MADRID — HIMNO
1694 BARCELONA — HIMNO
1820 FIESTA PAGANA — MAGO DE OZ
2252 EL ALMA EN PIE — DAVID BISBAL
2594 URGENTE — DAVID BUSTAMANTE
2598 DUCK TOY — HAMPENBERG
2671 GROOVE 2000 — ABEL THE KID Y RAUL ORTIZ
2672 EL VIENTO — DJ HINX
2673 ENERGISER — MURPHY BROWN
2685 TORERO — CHAYANNE
2860 SIN TI NO SOY NADA — AMARAL
2861 AVE MARIA — DAVID BISBAL
2862 LLORARE LAS PENAS — DAVID BISBAL
2886 DESENCHANTEE — KATE RYAN
2939 AND ONE — METALHAMMER
3019 CHIHUAHUA — DJ BOBO
3116 LETHAL INDUSTRIE — DJ TIESTO
3117 QUARZO — ABEL RAMOS
3118 WORDS — DJ TATANA
3144 ANGEL DE AMOR — MANA
3153 PERDONA — TIZZIANO FERRO
3174 SEX AND THE CITY — SERIE TV
3270 NESSAJA — SCCOTER
3271 THE MUSIC — DJ RAY
3402 COLOR ESPERANZA — DIEGO TORRES
3403 SOBE SON — MIAMI SOUND MACHINE
3404 DOS HOMBRES Y UN DESTINO — DAVID BUSTA.
3453 YOU — NOEMI
MOVILCONSOLA
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
Las ultimas novedades en juegos
XIII 1088
VAMPIRE 1223
SPLINTERCELL2 1089
PRINCE OF PERSIA ARENAS DEL TIEMPO 1281
ENVÍA CONSOLA14 ESPACIO Y CÓD JUEGO AL 7808
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO
806 52 61 60
VISÍTANOS EN....
MMS DINAMICOS
envía 9MD + cód. mms + un espacio al 7057
1377
1336
1415
1351
1375
1369
1397
1350
1359
1355
www.movilgalaxy.com
polifónicas
logos
tonos
juegos
fotos
salvapantallas
animaciones
concursos
ordenadores...
polifónicos
Envía TONO4 + un espacio y el código del tono > al 7808
O llama al 806 52 61 40
BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TONO4 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7808
84090 TENGO — QUECO
82652 FIESTA PAGANA — MAGO DE OZ
83188 REAL MADRID — HIMNO OFICIAL
80025 THE SIMPSONS — THEME
82172 BARCELONA — HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE — BEYONCE & JAY Z
84267 BULERIA — DAVID BISBAL
80017 MISION IMPOSIBLE — FILM
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE — CHENOA
83796 LA MADRE DE JOSE — EL CANTO DEL LOCO
83808 HIMNO DE ESPAÑA — HIMNO
80726 NO WOMAN NO CRY — BOB MARLEY
83584 BRING ME TO LIFE — EVANESCENCE
83849 MOLINOS DE VIENTO — MAGO DE OZ
84072 TANTO LA QUERIA — ANDY Y LUCAS
82380 DAME VENENO — LOS CHUNGUITOS
83883 FRAGGLE ROCK — TELEVISION
80277 NOTHING ELSE MATTERS — METALLICA
84203 DOS GARDENIAS — LATIN LOVERS
84068 DU HAST — RAMMSTEIN
83675 FLIGHT 673 — DJ TIESTO
83902 SON DE AMORES — ANDY Y LUCAS
80293 ITS MY LIFE — BON JOVI
80096 PULP FICTION — FILM
83228 SAMBA ADAGIO — SAFRI DUO
82935 NOCHES DE BOHEMIA — NAVAJITA PLATEA
83599 PAPI CHULO — EL CHOMBO
80044 ROCKY — FILM
82124 ATLETICO DE MADRID — HIMNO OFICIAL
80001 IN DA CLUB — 50 CENT
80043 THE TERMINATOR — FILM
82123 ATHLETIC DE BILBAO — HIMNO OFICIAL
80239 FINAL COUNTDOWN — EUROPE
80002 LOSE YOURSELF — EMINEM
80093 EQUADOR — SASH
80108 BENNY HILL — THEME
80298 MASTER OF PUPPETS — METALLICA
83856 20 DE ENERO — LA OREJA DE VAN GOGH
83786 DESENCHANTEE — KATE RYAN
80269 FREESTYLER — BOMFUNK MCS
80125 MORTAL KOMBAT — FILM
80056 INSOMNIA — FAITHLESS
84211 HIT THAT — THE OFFSPRING
80143 PINK PANTHER — THEME
83655 THUNDERS TRUCK — ACDC
83604 LOCA — MALENA GRACIA
84034 UNO MAS UNO SON SIETE — FRAN PEREA
80065 FRIENDS — THEME
80062 IN THE END — LINKIN PARK
84094 HIMNO DE RIEGO — REPUBLICA
84067 EL EXORCISTA — CINE
83658 STAR WARS — JOHN WILLIAMS
84215 BABY BOY — BEYONCE
80024 THE MATRIX — FILM
80111 SWEET CHILD OF MINE — GUNS AND ROSES
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE — PREZIOSO
83814 SATISFACTION — BENNY BENASSI
83863 FALLIN HIGH — SAFRI DUO
81689 ROSAS Y ESPINAS — DAVID BISBAL
80067 BELISSIMA — DJ QUICKSILVER
83914 NO ES LO MISMO — ALEJANDRO SANZ
84202 TELEFONO ANTIGUO — SONIDO
83918 WHERE IS THE LOVE — BLACK EYED PEAS
82835 MIÉNTEME — D. BISBAL Y E. GADEL
80472 EVERY BREATH YOU TAKE — THE POLICE
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA — ANTONIO OROZCO
84042 RATONCITOS COLORADOS — ANDY Y LUCAS
82004 A DIOS LE PIDO — JUANES
81459 SMOKE ON WATER — DEEP PURPLE
83809 GUARDIA CIVIL — HIMNO
81684 MUNDIAN TO BACH KE — PANJABI MC
82190 BETIS — HIMNO OFICIAL
82740 MALDITO DUENDE — HÉROES DEL SILENCIO
80642 ENJOY THE SILENCE — DEPECHE MODE
84064 DARTH VADER MARCHA IMP. — STAR WARS
80041 HEAVEN — DJ SAMMY FEAT. YARON
80045 WITHOUT ME — EMINEM
80174 EXPEDIENTE X — TELEVISION
84213 TEQUILA — CAFE QUIJANO
83850 LAS TAPITAS — ANUNCIO ONCE
83477 HIMNO DE VALENCIA — COMUNIDAD VALENCIANA
81690 BYE BYE — DAVID CIVERA
83933 ROSAS — LA OREJA DE VAN GOGH
83580 WEEKEND — SCOOTER
83834 LA ABEJA MAYA — TELEVISION
82886 NI MÁS, NI MENOS — LOS CHICHOS
84061 SHUT UP — BLACK EYED PEAS
83290 SIN MIEDO A NADA — ALEX UBAGO & AMAIA
83885 NUMB — LINKIN PARK
80014 JAMES BOND — FILM
83873 GOING UNDER — VANESCENCE
80091 20TH CENTURY FOX — FILM
80406 TAKE ON ME — A-HA
84191 UNA NOCHE CON ARTE — EL ARREBATO
84054 LA ESENCIA DE TU VOZ — ROSA
81664 CHILDREN — ROBERT MILES
83585 LIBERTINE — KATE RYAN
80197 SANDSTORM — DARUDE
84216 LA COSTA DEL SILENCIO — MAGO DE OZ
82813 MI JEFE — MOJINOS ESCOZIOS
83609 VEN VEN VEN — SEX BOMB
83598 MARIPOSA TRAICIONERA — MANA
84205 LIFE FOR RENT — DIDO
81685 TU ES FOUTU — IN-GRID
80078 BILLY JEAN — MICHAEL JACKSON
84266 MAY IT BE — EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
83648 LA FAMILIA MUNSTER — TELEVISION
83258 SEVILLA F.C. — HIMNO OFICIAL
82364 CHIQUILLA — SEGURIDAD SOCIAL
83950 MOONLIGHT SHADOW — MIKE OLDFIELD
84226 CAFE DEL MAR — ENERGY 52
80285 CHARLIE´S ANGELS — THEME
80336 MACGYVER — THEME
83797 MAS QUE NADA — TANGA GIRLS
83642 NO TE ESCAPARAS — HOMBRES G
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR — TELEVISION
80217 I CAN'T GET NO SATISFACTION — ROLLING STONES
83886 CAPRICHOSA — CHAYANNE
80831 JAMMIN — BOB MARLEY
82361 CHIHUAHUA — DJ BOBO
80131 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER — THEME
80150 BITTER SWEET SYMPHONY — THE VERVE
80012 SK8ER BOI — AVRIL LAVIGNE
80321 UNFORGIVEN — METALLICA
84193 LOVE PROFUSION — MADONNA
LO+PEDIDOS
84227 IT´S MY LIFE — NO DOUBT
84225 STUNT 101 — G-UNIT
84224 STARS — THE CRANBERRIES
84223 REPTILIA — THE STROKES
84222 THE BEAUTIFUL OCCUPATION — TRAVIS
84220 CAMINO DE MADRID — PEDRO J. HERMOSILLA
84219 PASO A PASO — MSN
84218 MI CORAZON — FRAN PEREA
84217 LA INCONDICIONAL — AUSTIN
84214 HIT ME (GIMME THE POWER 2) — MOLOTOV
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PROXIMO NUMERO ENVIA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 € men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla


fondos
en color para tu movil
llama al
806 52 61 50
envia
FONDOS20 +
espacio y el codigo
de tu fotofondo
al 7808
36487
36232
35492
35938
36213
36213
36648
36170
35937
36525
35546
36155
36164
36103
36903
35253
35427
36613
35542
37030
36337
35365
35935
36636
35497
35559
36448
35980
45007
2
llamadas perdidas
de Bin Laden
Llamar
36303
36326
36518
36904
36329
45015
3
llamadas perdidas
estamos
buscándolas
Encontrar
35955
37208
36523
I LOVE YOU
36635
35994
35568
36224
36283
36634
35332
36244
36036
龍
35936
35213
36305
36325
36442
35221
36469
REVOLUCION
37026
35028
44019
ER SEXO
CONMIGO
MATA...
DE PLACER
36246
36335
35476
35563
45037
1
llamada perdida
o un mensaje...
no recuerdo
35485
35482
45009
1
llamada perdida
de tu amante
Llamar
35439
35819
36236
35914
36207
35429
35502
35506
35516
36009
35252
35934
36281
36927
36094
36483
35230
36425
36491
35518
36133
36152
36457
36481
36625
JACK DANIELS
35486
37177
36262
37025
35432
35435
35437
35450
35455
35459
Be Linux.
36914
36975
36992
36996
37030
35175
35191
35236
35237
35256
35298
35321
35360
35372
35370
35402



DE AFICIÓN A PROFESIÓN

Cómo aprender a crear juegos en España

Te gustan los juegos. Claro, si no, no te comprarías esta revista. Además, tal vez te gustan **hasta el punto de haber pensado** más de una vez y más de dos **en dedicarte a ellos.** Y no dedicarte sólo unas horas al día o unos días a la semana. Más bien, dedicarles **toda una vida.** Toda una carrera profesional. Vivir de ello. Pero, **¿por dónde empiezas?**



Crear un videojuego es como levantar un edificio: mucha planificación y muchas horas de trabajo.

Por O. Garcia

Hace unas semanas, se incorporaron a Pyro Studios dos graduados del Master en Creación de Videojuegos de la Universidad Pompeu Fabra en el marco del acuerdo de colaboración que ambas entidades firmaron el año pasado. La necesidad de profesionales cualificados por parte de la industria ha abierto los ojos a varios centros docentes, que ya ofrecen estudios específicos sobre el desarrollo de videojuegos. Por suerte, parece que en nuestro país se empieza a superar la etapa en la que vivir de los videojuegos estaba sólo al alcance de genios autodidactas.



Atrás quedan los días en que los juegos se desarrollaban en mugrientos y lúgubres garajes por lo que costaba una bolsa de pipas. Hace ya muchos años que, para bien y para mal, se han convertido en un negocio la mar de lucrativo. Y claro, la irrupción de dinero fresco ha permitido que cada vez más gente se pueda ganar la vida con los videojuegos (nosotros, sin ir más lejos).

Por supuesto, sus creadores han sido los primeros en profesionalizarse. Ahora ya no tienen que malvivir en esos oscuros garajes, rodeados de cajas de pizza y latas de cerveza. Ahora malviven en radiantes oficinas, rodeados de cajas de patatas Pringles y latas de Red Bull, mientras a su alrededor se ha ido formando una verdadera industria.

El creador ya no puede sobrevivir solo. Existen programadores especializados en C++, artistas gráficos con experiencia en Maya y, en definitiva, un equipo de decenas de personas que se encierran en un cubículo durante meses y años para terminar sacando algo a lo que valga la pena jugar.

¿DE DÓNDE SALEN TODOS?

Hace apenas unos años la industria era muy joven y ocupar un puesto en un estudio de desarrollo pasaba por atesorar y demostrar una experiencia que sólo podía conseguirse de forma casi autodidacta. Pero en los últimos tiempos han ido surgiendo opciones formativas para todos los que quieren dedicarse a este mundo. Ramón Hernáez, jefe de proyecto de Péndulo Studios, lo dice bien claro: "Durante un tiempo, la experiencia ha sido no un factor importante sino el único,



Es recomendable tener acabado un proyecto antes de buscar trabajo.

Algunos proyectos de los estudiantes tienen un acabado casi profesional.

pero por fortuna esto ha cambiado: está claro que ahora una sólida formación 'allana' mucho el camino".

Pero, ¿por dónde empezar? Primero, por saber lo que te gusta. Dada la cantidad de especializaciones que existen en el campo de los videojuegos , es prioritario que orientes tu carrera desde un principio. A grandes rasgos, podría decirse que hay cuatro campos: diseño, programación, gráficos y producción.

El diseñador se encargaría de la elaboración previa del proyecto. En esencia, viene a ser el que da forma a una idea para poder empezar a trabajar sobre ella. El diseñador debe ser una persona con imaginación y visión de conjunto. Ésta es la opción que deberías elegir si eres de los que garabatean mundos imposibles en las servilletas de papel. Pero no olvides que también son necesarios conocimientos básicos en programación para saber lo que se puede y no se puede hacer.

En la actualidad, existen varios cursos que se adaptan perfectamente a esta opción. Dos de los más destacados se encuentran en Madrid. Por un lado, está el Master en Creación y Desarrollo de Videojuegos que imparte la Escuela de Artes Digitales Trazos. Según manifiesta Eduardo Collado, coordinador del curso, "el objetivo del master es llegar a crear un juego 'jugable' que incorpore todos sus elementos, desde intros a sonidos, etc.". Un enfoque global que también comparte el Master en Diseño y Producción de Videojuegos de la Universidad Europea de Madrid. Joaquín Pérez, responsable del mismo, afirma que el objetivo del curso es "dar un conocimiento global al alumno y ayudarle en la incorporación al mercado laboral". Con todo, en ambos casos se imparten asignaturas de carácter técnico para que los aspirantes a desarrolladores tengan unos conocimientos básicos de programación y grafismo.



Profesionales de la industria imparten clases en algunos de los cursos.

A GOLPE DE BYTE

Si, en cambio, de pequeño te dedicabas a destrozar los trenecitos para ver su funcionamiento interno, tal vez tu vocación sea la de programador. Eso sí, los programadores son los remeros de la galera. Desmenuzar líneas de código, volver una y otra vez sobre tus pasos para retocar varios comandos o pasarte horas exprimiendo hasta el último byte para que el software rinda al máximo es algo que puede no parecer muy gratificante y que sólo está al alcance de los más pacientes. Pero, al fin y al cabo, ellos son quienes mueven el barco. Quienes impiden que el juego salte al escritorio cada dos por tres o hacen que la inteligencia artificial esté a la altura de tus neuronas y no las de Leticia Sabater.

Ser programador pasa casi imprescindiblemente por cursar una carrera universitaria

LA VOZ DE LA EXPERIENCIA

De momento, los estudios de desarrollo están dominados por aquellos que no han tenido otra manera de formarse que dejarse horas y horas de su vida y de sus retinas delante de un ordenador. Éstas son las respuestas de cinco representantes de las compañías de desarrollo más importantes de nuestro país ante una pregunta bien sencilla: "¿Qué recomendarías a las personas que estén interesadas en entrar a trabajar en el desarrollo de videojuegos?"



JAVIER ARÉVALO
Jefe de proyecto de Pyro Studios

Cada uno debe plantearse cuál es el medio más adecuado para él: estudiando una carrera, un master especializado, consiguiendo experiencia profesional incluso en otros campos, juntándose con amigos para intentar sacar adelante un proyecto propio... En mi experiencia, el que ha querido de verdad, ha acabado encontrando la oportunidad.



HERNÁN CASTILLO
Jefe de desarrollo de Revistronic

Les diría que es un mundo difícil y no muy bien pagado, al contrario de lo que se piensa. Si te gusta, adelante, pero si estás indeciso, mejor haz otra cosa. Creo que en esto de los videojuegos siempre deberá haber gente autodidacta, pues tienen mucho de arte. Ahora bien, si quieres ser técnico de engines o física, siempre es mejor formarte.



VARIOS CENTROS DOCENTES YA OFRECEN ESTUDIOS ESPECÍFICOS SOBRE EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

relacionada, ya sea Informática, Telecomunicaciones o Ingeniería de sistemas, donde cada vez se realizan asignaturas más específicas de programación pura y dura. Es también necesario que conozcas los lenguajes de programación más habituales en el sector, como son el C o C++, y que estés dispuesto a no dejar de aprender nunca y a reciclarte en cuanto convenga.

Actualmente, existen varios cursos orientados en esta dirección. El Master en Creación de Videojuegos que realiza la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona es, con sólo dos ediciones, el decano en este tipo de estudios en Europa. Su director, Daniel Sánchez-Crespo, señala que su objetivo es formar profesionales que "sean capaces de trabajar desde el primer día, porque una compañía no puede permitirse el lujo de estar formando a gente poco preparada".

LA VIDA ES DE COLORES

Si, en cambio, lo que te motiva no son las líneas de rutinas y subrutinas sino las líneas gráficas, tal vez tu mejor opción sea encaminarte hacia el lado artístico. Pero ojo: sólo los diseñadores y artistas encargados de elaborar los bocetos previos cogen un lápiz en un estudio de desarrollo. El resto de artistas tienen que apañárselas con teclado y ratón, así que necesitas conocimientos mínimos de grafismo por ordenador. El curso de Especialista en Programación Gráfica de la Universidad Politécnica de Valencia y el Master de la Universidad Pompeu Fabra, que cuenta con una especialidad en grafismo, son dos de los ciclos formativos que están centrados en el arte computerizado.

En la actualidad, la mayoría de puestos a cubrir dentro de la industria del videojuego corresponden precisamente a grafistas y programadores, por lo que apuntar hacia uno de estos dos campos puede reportarte mayores posibilidades de incorporarte al mercado profesional.

➡ Empaparse de videojuegos y nuevas tecnologías resulta indispensable.



➡ Madrid, Barcelona y Valencia cuentan con cursos especializados.



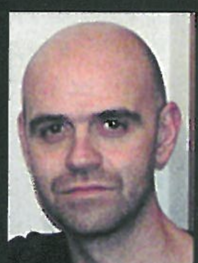
GONZALO SUÁREZ
Director general de Arvirago

Los cursos son útiles, pero nunca son suficientes por sí mismos; se requiere un autoaprendizaje fuerte. Es bueno evitar cursos específicos de "videojuegos" y abordar más cursos de disciplinas que son sinérgicas con esta profesión. Grafismo, modelado, programación gráfica, programación técnica...



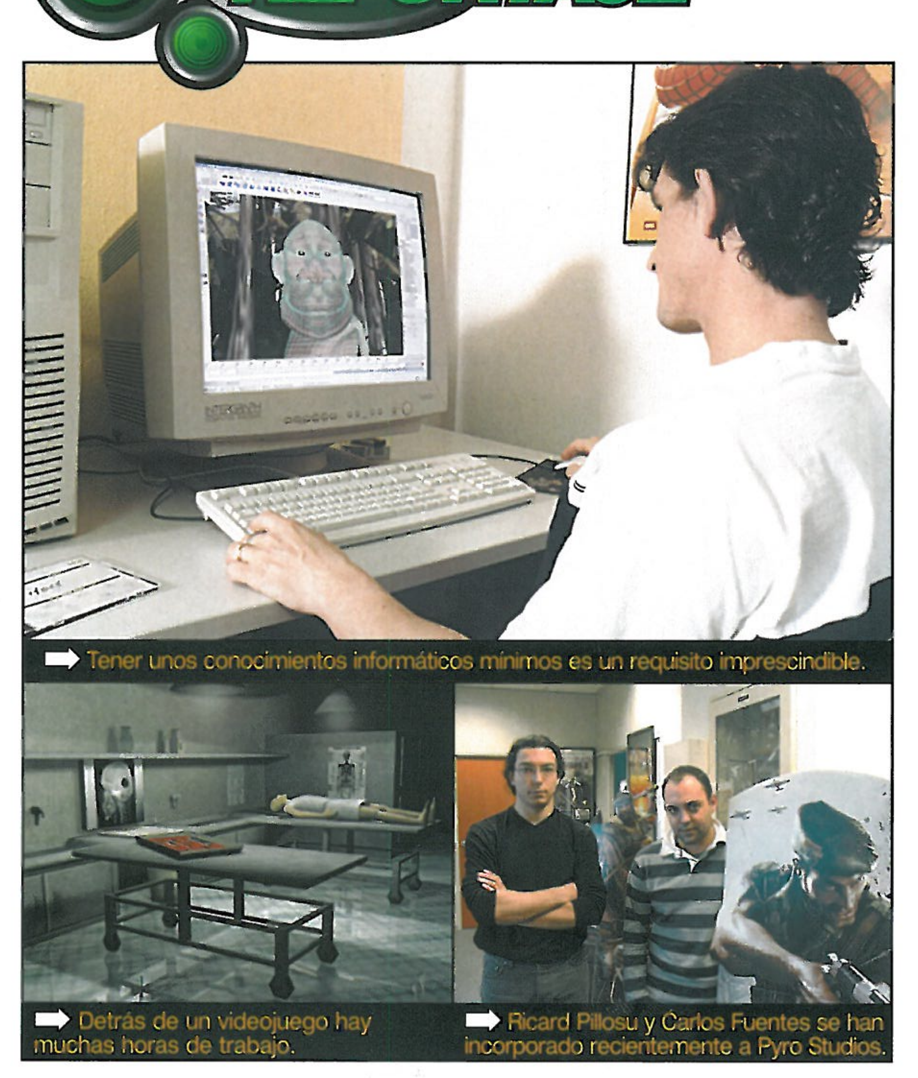
XAVIER CARRILLO
Director general de Digital Legends

Ante todo, debes definir muy claramente cuáles son tus áreas reales de interés (programador/artista) y tu especialización (IA, juego o red para programadores y 2D, 3D, animador, personajes o escenarios para grafistas). Luego, hay que asegurarse de obtener la mejor formación posible y trabajar todo lo que puedas por tu cuenta.



RAMÓN HERNÁEZ
Jefe de proyecto de Péndulo Studios

Es fundamental que se "empapen" de los juegos que ya están en el mercado. Esto les permitirá, entre otras cosas, definir la faceta que más les atrae dentro del desarrollo o para la que se consideran más cualificados. Y si se trata de gente que está empezando, un primer paso es buscar la formación académica que mejor se adapte a sus inquietudes.



Tener unos conocimientos informáticos mínimos es un requisito imprescindible.

Detrás de un videojuego hay muchas horas de trabajo.

Ricard Pillosu y Carlos Fuentes se han incorporado recientemente a Pyro Studios.

LA MAYORÍA DE PUESTOS A CUBRIR DENTRO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO CORRESPONDEN A GRAFISTAS Y PROGRAMADORES

Finalmente, el productor sería aquel que se dedica a pulir las imperfecciones. Básicamente, debe atender y corregir errores de programación o gráficos, por lo que necesita unos conocimientos muy amplios semejantes a los del diseñador. Los centros de Madrid a que nos referíamos para ejercer de diseñador ofrecen también formación válida para este tipo de tareas.

Eso sí, centrarse en un campo no significa necesariamente quedarse en una rutina. Si algo señalan tanto Eduardo Collado, director de formación de la Escuela Trazos, como Ramón Mollà, de la UPV, es que un buen profesional debe saber adaptarse. En palabras de este último, "se prefiere una persona que, más que contar con una formación específica en una única herramienta, sepa usarlas todas de forma coordinada".

En todo caso, elijas la opción que elijas, es necesario tener vocación y capacidad de esfuerzo. Por eso mismo, todos los cursos esperan de sus alumnos una dedicación plena, no sólo en horas de clase sino en entrega. De hecho, la carga lectiva es variable, y puede ir de las 200 y pico horas de un Posgrado hasta las 600 de un master como el de Trazos, aunque todos ellos destacan la orientación práctica de los estudios por encima de la teórica.

La mayoría de cursos incluyen la presentación de un proyecto final que en muchos casos no sólo sirve para validar el curso, sino como posible tarjeta de presentación para entrar en un estudio. Y es que, como señalan tanto Ricard Pillosu como Carlos Fuentes, antiguos estudiantes del master de la UPF que actualmente trabajan en Pyro Studios, "acabar un proyecto, aunque no sea un gran juego, es muy recomendable para entrar en el mundo de los videojuegos".

En este sentido, es crucial que las relaciones entre compañías y centros docentes sea cada vez más estrecha. Pyro, por ejemplo, participa en los ciclos formativos de Barcelona y Valencia, mientras que Gonzalo Suárez, el padre de *Commandos*, comparte sus conocimientos en el master de la Universidad Europea de Madrid. Además, esta colaboración no se limita a los cursos mencionados. La compañía Digital Legends, por ejemplo, colabora activamente con La Salle y con el Instituto de Informática y Aplicaciones de la Universidad de Girona porque les permite "conseguir gente muy formada que se puede incorporar más fácilmente a nuestros equipos de desarrollo", en palabras de su director general, Xavier Carrillo.

¿ESTUDIAS O TRABAJAS?

Actualmente, cursar unos estudios universitarios no es indispensable para entrar en el mundo del desarrollo, pero ayuda mucho. Ninguno de los cuatro cursos de tercer ciclo mencionados requiere una titulación universitaria, aunque suele ser



Las plazas de los diferentes cursos de creación de videojuegos son limitadas.



➡ Las instalaciones de algunos centros son totalmente profesionales.

necesario demostrar una cierta capacitación. El mismo Gonzalo Suárez recuerda que "hay centros como La Salle que, sin formar sobre videojuegos específicamente, enseñan todas las disciplinas que son importantes para empezar la andadura en esta profesión".

De todas formas, también hay lugar para aquellos que no hayan querido o podido pagarse una carrera universitaria. "Internet ha facilitado mucho las cosas a los que buscan una formación autodidacta", como recuerda Ramón Mollá, de la UPV. Pero, como él mismo apostilla, en este caso dominar el inglés "es condición sine qua non". Y en cualquier caso, hay que ser consciente de que Internet es un entorno un tanto caótico en el que hay que saber separar el grano de la paja.

Adquirir conocimientos nunca puede ser malo. Otra cosa es qué porcentaje de esos conocimientos van a serte útiles en la práctica. Como dice Daniel Sánchez-Crespo, es necesario "mirar bien los temarios, confiar en la institución y estar seguros de por qué estamos pagando". Más claro, agua.

Por desgracia, en España todavía no hay una carrera universitaria especializada en videojuegos, algo que sí existe en países como Dinamarca o Estados Unidos. Como alternativa, aparte de los cursos especializados, existen repartidos a lo largo y ancho de toda la geografía española varios ciclos formativos que, sin estar centrados en los videojuegos, ofrecen la posibilidad de entrar en el mundillo mediante la animación por ordenador. El Posgrado en animación que imparte la propia UPF o el que ofrece la Fundación Blanquerna de la Universidad Ramon Llull son dos buenos ejemplos.

¿HAY VIDA DESPUÉS DEL PUPITRE?

Es pronto para evaluar si la formación impartida en estos cursos es o no garantía de encontrar trabajo, pero los síntomas son esperanzadores. Daniel Sánchez-Crespo, de la UPF, afirma que su objetivo es "colocar al 50 % de los estudiantes al acabar el master". Y añade que "en estos momentos tenemos ex estudiantes trabajando en Pyro, Ubisoft y Novarama. También hay estudiantes que han creado estudios propios, como Talizman, y otros que se han ido a trabajar al extranjero".

En todo caso, formarse en esta profesión es algo que dura toda una vida. "El peor pecado que se puede cometer es entrar a trabajar convencido de que uno sabe más que nadie", como indica Javier Arévalo, de Pyro Studios.

Además, recuerda que no todo en el mundo de los videojuegos son grafistas, diseñadores, programadores o productores. También hay profesiones por así decirlo "subsidiarias", que giran alrededor del desarrollo sin estar directamente implicadas en ello o sin trabajar a tiempo completo en un estudio. Los probadores de juegos, por ejemplo, sólo intervienen cuando el producto está en una fase muy avanzada, del mismo modo que los compositores. Incluso los periodistas especializados entrarían en este subsector. Tal vez otro día hagamos un reportaje para contarte cómo llegamos nosotros aquí, pero eso ya es otra historia.

¿DÓNDE, CÓMO, CUÁNDO?

Éstos son cuatro de los cursos centrados en los videojuegos que se imparten en la actualidad en España, aunque existen otros que también tocan el tema de los juegos de soslayo.

MASTER EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
Universidad Pompeu Fabra
Teléfono: 93 542 25 66
E-mail: yolivan@idecb.upf.es
Web: www.iua.upf.es/docencia/postgraus/es/flashes/home.htm

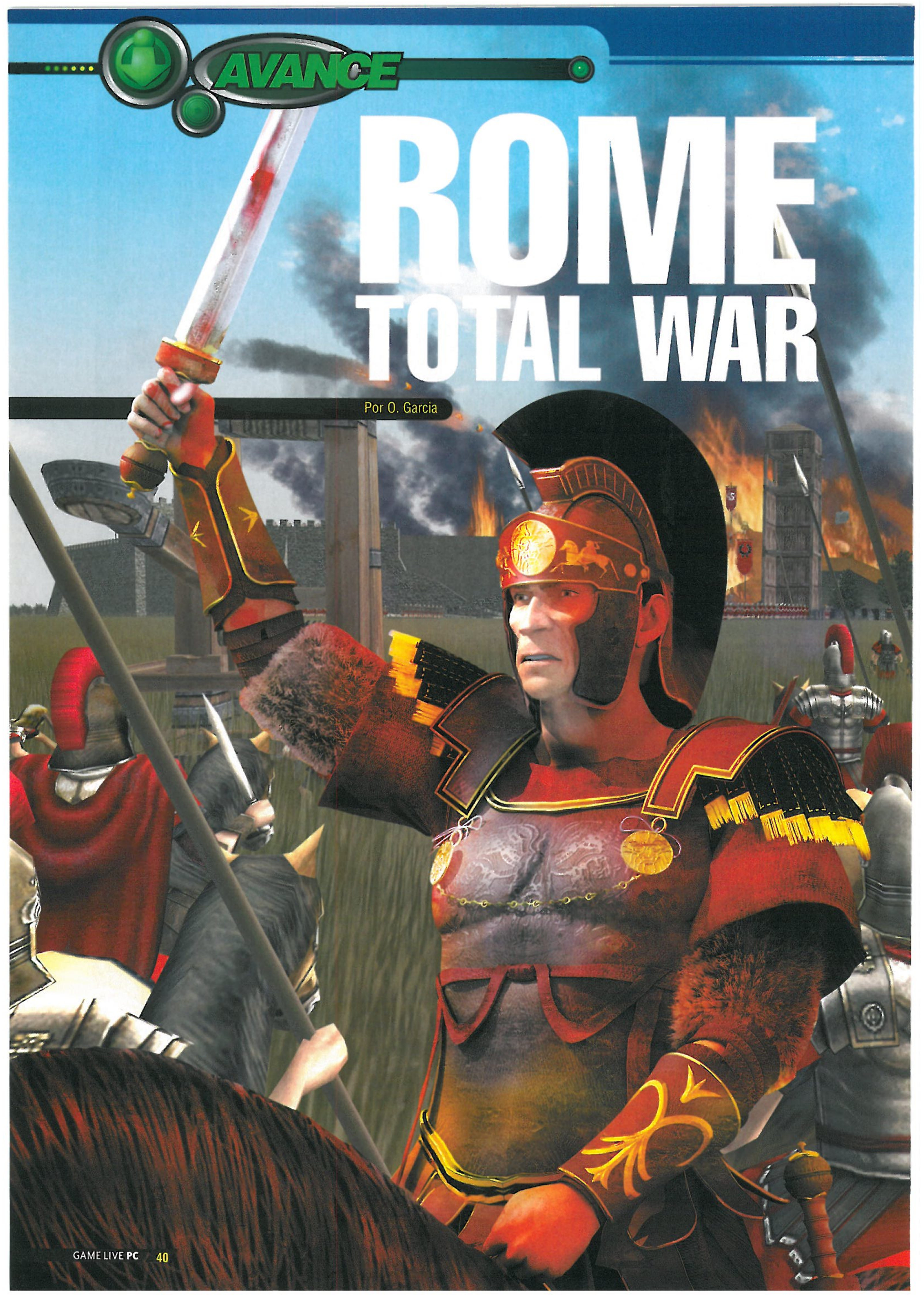
MASTER EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS
Universidad Europea de Madrid
Teléfono: 902 361 301
E-mail: master_videojuegos@uem.es
Web: www.uem.es/mastervideojuegos/

MASTER EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS
Trazos (School of Arts)
Teléfono: 91 541 51 51
Correo electrónico: informacion@trazos.net
Web: www.trazos.net

ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN GRÁFICA
Universidad Politécnica de Valencia
Teléfono: 963 877 007 ext: 73549
Correo electrónico: rmolla@dsic.upv.es
Web: www.sig.upv.es/asignaturas/PPG/PPG.htm

ROME TOTAL WAR

Por O. Garcia





***Shogun: Total War* falto a la cita** con nuestra revista por muy poco. Corría el año 2000 y nosotros todavía **estábamos de parto**, pero el primogénito *Medieval: Total War* ya tuvo **la cobertura que se merecía** en *Game Live*. Ahora llega el que, seguramente, se convertirá en **el hijo pródigo**, un compendio de lo mejor de sus ancestros pulido al máximo, *Rome: Total War*.

Shogun: Total War no fue ni mucho menos un juego revolucionario. Su propuesta de campaña estratégica por turnos y sus combates tácticos ya los habían anticipado títulos clásicos como la saga *Warlords* o incluso *Heroes of Might & Magic*. Pero si algo conseguía esta mezcla, ambientada en el Japón feudal, era convertirse en un producto prácticamente sin fisuras y con un acabado sobresaliente. Alcanzar la cúspide del sistema feudal japonés pasaba por conquistar provincia tras provincia en el mapa estratégico mediante la creación de unidades y el aprovechamiento de recursos que auparan a tu ejército.

Pero la perla del juego eran las batallas. Al frente de unos ejércitos cada vez mayores, se trataba de aprovechar las características de tus unidades mediante el típico piedra-papel-tijera y, sobre todo, hacer un buen uso del entorno y la orografía.

Esta clara inclinación por el aspecto táctico en detrimento de un simplificado (aunque eficaz) modo estratégico es algo que intentó subsanar el posterior *Medieval: Total War*. En él viajábamos en el tiempo y el espacio para situarnos en la Europa de la Edad Media, en la que moros y cristianos se las tenían entre sí año tras año. Y tal vez Creative Assembly se pasó con la medida en esta entrega, porque posiblemente uno de los aspectos más criticables de *Medieval* era que las opciones de gestión estratégica y el árbol tecnológico se habían ampliado, como si no fuera bastante difícil salir airoso del campo de batalla.

¿Qué me estás contando?

Todo este rollo previo viene a cuento porque, según este estudio de desarrollo





Los asedios a las ciudades serán más importantes y más espectaculares.



Aunque no lo parezca, *Rome* facilitará la gestión de tropas en las batallas.



Situar a tus familiares en posiciones clave será muy útil en la campaña.



Las formaciones de falanges serán tan espectaculares como eficaces.

británico, la intención en la nueva entrega es pulir las aristas de entregas anteriores manteniendo al mismo tiempo todas sus virtudes. O dicho de otro modo, como manifestaba Ian Roxburgh, de Creative Assembly, "*Rome: Total War* buscará por encima de todo ser un producto accesible para todos". Es decir, que los jugadores noveles o menos dados al entrenamiento neuronal no tendrán que preocuparse por quedar sepultados bajo una avalancha de opciones.

Si en algo va a sobresalir Rome es en la irrupción final de las 3D, antes limitadas a los escenarios



DATOS	
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Creative Assembly
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	2004

EN RESUMEN

Rome: Total War va camino de convertirse en el colofón de esta serie de gestión de combates multitudinarios. Más opciones estratégicas. Mejores gráficos. Más accesibilidad. Mejor interfaz. Más diplomacia. Vamos, un más y mejor que promete afectar en profundidad a casi todos los aspectos del juego.

Por de pronto, el juego incorporará un tutorial que irá proporcionando sabios consejos en cada situación. Si lo deseas, claro, porque si ya te has dejado antes los cuernos en la Guerra Total nipona o medieval, siempre puedes desactivar a los consejeros para que no te taladren con obviedades.

Otro de los aspectos que mantiene y mejora *Rome* es la posibilidad de dedicarse únicamente al mapa estratégico y resolver automáticamente las batallas. Aunque esto es algo que ya se podía hacer en las anteriores ediciones, esta vez se han potenciado las opciones diplomáticas. Especialmente, en el campo de las negociaciones.

En esencia, la interfaz de negociación permitirá prácticamente intercambiar, pedir, exigir o suplicar cualquier cosa a cambio de cualquier otra. De acuerdo, igual tienes problemas para cambiar un esclavo nubio con prácticas en galeras por una cuadriga de segunda mano en buen estado, pero lo principal está ahí. Tierras, ciudades, dinero y todo lo que cuenta en la diplomacia de alto copete estará sujeto a las leyes de la oferta y la demanda.

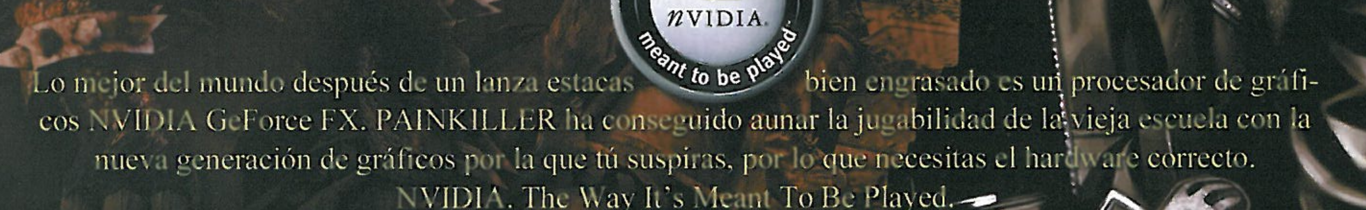
Aun así (y esto sí que puede suponer una vistosa novedad respecto a los *Total War* previos), el aspecto estratégico global y el táctico estarán más ligados que nunca. Ejemplo: el terreno que verás representado en el mapa de campaña se trasladará casi punto por punto al campo de batalla. Es decir, que si libras un combate en la isla de Sicilia, muy posiblemente el volcán Etna que pudiste contemplar en el mapa general será el telón de fondo ante el que lucharán tus legionarios. De este modo, puedes anticipar con mucha precisión la orografía donde vas a combatir y actuar en consecuencia.

Mira qué bonito

Pero si en algo va a sobresalir *Rome* es en la irrupción final de las 3D. Antes, la tridimensionalidad se limitaba a los escenarios. Los soldaditos no eran más que ejércitos de sprites que daban el pego desde lejos pero que un zoom ponía al descubierto. Esta vez, falanges, legiones y demás fauna bélica vienen con sus piececitos, sus manitas y sus cabecitas poligonales. Sin exagerar, claro, porque si no, no habría ordenador que

PAINKILLER™

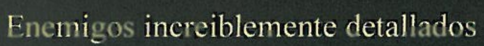
EL CIELO TIENE UN VENGADOR











Enemigos increíblemente detallados | Para 1 jugador o Multijugador | Físicas Avanzadas (Havok™ 2.0)

"Prepárate para un viaje nunca visto a la diversión más infernal" - MICROMANÍA

"Un juego de acción que emplea tecnología espectacular y a la última" - GAMELIVE

WWW.PAINKILLERGAME.COM

PC CD-ROM



16+ www.pegi.info

PLAYS BEST ON ALIENWARE



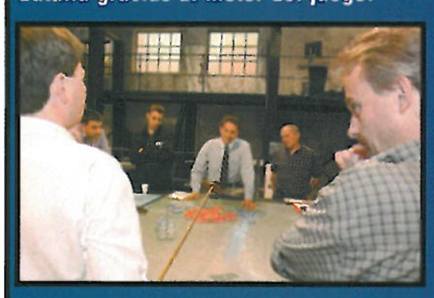






COMANDANTES DEL TIEMPO

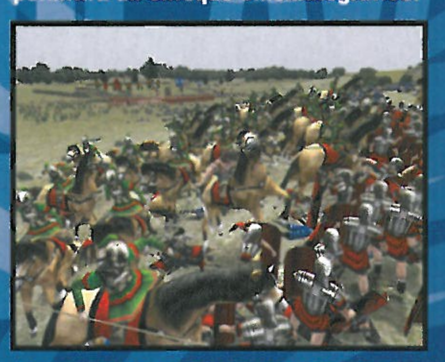
El motor Total War no sólo ha demostrado ser capaz de mantener el tipo con unas especificaciones relativamente bajas pese a incorporar las 3D en las unidades. Además, ha demostrado ser lo bastante versátil y potente como para dar el salto a la pequeña pantalla. La BBC2 ha emitido ya 15 capítulos de *Time Commanders*, un concurso en el que los participantes deben guiar a sus ejércitos en batallas históricas enfrentándose a un ordenador. Para hacerlo más "televisivo", las órdenes no se dan mediante ratón y teclado sino con voz, y luego son implementadas y reproducidas en una enorme pantalla que recrea toda la batalla gracias al motor del juego.







Gracias a las distintas cámaras, *Rome* permitirá un enfoque cinematográfico.



Ahora que las unidades por fin son en 3D, el espectáculo está garantizado.



Multitud de facciones guerreras se darán cita en el mundo antiguo.

moviera a tanta tropa. De forma que ahora los soldados estarán más garbosos que nunca y la cámara mucho más libre (otra de las merecidas críticas que recibió *Shogun*).

Y las 3D también se han dado el garbeo por el mapa de campaña, donde las animaciones se suceden a ritmo de polígono y todo el conjunto tiene un acabado mucho más pulido.

Otro terrón de azúcar: si te estás empezando a asustar y a mirar catálogos de ordenadores para hacer funcionar esta bestia bélica, no te preocupes demasiado. El mismo Ian Roxburgh aseguraba que "aunque los requisitos técnicos todavía no están del todo definidos, nuestro objetivo sigue siendo que *Rome* pueda jugarse en una máquina de gama media". O dicho de otro modo, "posiblemente un PIII a 800 MHz bastará". Claro que, si apuras demasiado, quizás tengas que reducir las opciones gráficas, pero en cualquier caso el juego debería funcionar perfectamente.

En parte, estos requisitos tan bajos son posibles gracias a un motor que ha demostrado de sobras sus bondades en las anteriores entregas. Aparte del evidente añadido de las 3D, pocos retoques más se han dado excepto un poco de optimización aquí y allá. La herramienta seguirá siendo capaz de mover miles de unidades en pantalla (hasta 12.000, si no nos fallan los cálculos), de forma que las batallas van a ser tan espectaculares como antes.

Espectaculares, que no abrumadoras, porque los chicos de Creative Assembly han seguido modificando opciones para simplificar la interfaz sin restar posibilidades tácticas. Ahora será muy sencillo, por ejemplo, fijar el encaramiento de tus formaciones manteniendo el botón del ratón apretado. Las formaciones también se han adaptado a los tiempos que –en el juego– corren. Es decir, que ya puedes ir preparándote para una exhibición de formaciones tortuga (o *testudo*, como se conoce militarmente el "caparazón" que formaban los legionarios con sus escudos), o el impresionante despliegue de las falanges griegas, una verdadera muestra de poderío a la antigua.

Se han modificado opciones para simplificar la interfaz sin restar posibilidades tácticas

Todos contra todos

Aunque el juego se sitúa en un periodo (del 264 a.C. al 14 d.C.) en el que guerrear era una constante multiétnica, las principales facciones en liza serán romanas. Los Escipiones (la familia de Escipión el Africano), los Julianos (la familia de Julio César) y los Brutos (la familia del parricida) serán básicamente quienes se disputen el control del Senado y de la península itálica para, en última instancia, acabar coronándose como emperador del Imperio Romano.

Así pues, como ya sucedía en *Medieval*, la parentela volverá a ser indispensable en tu lucha por el poder. En esencia, porque podrás ir colocando a tus familiares en cargos de importancia, ya sea como gobernadores de una ciudad o como generales de un ejército, y así mejorar tus posibilidades de victoria. Con todo, Roma no será sólo para los romanos. Galos, egipcios, griegos y partos, entre muchos otros, serán otras de las facciones que podrás llevar a la batalla. Y cómo no, quienes no faltarán a la cita serán Aníbal y sus cartagineses, que vendrán a darle la murga a los romanos y a quien haga falta.

Toda esta amalgama de civilizaciones incluirá la consabida ración de unidades específicas. Y ya no nos referimos únicamente a los típicos elefantes cartagineses,

Abrir una brecha en las defensas de la ciudad no será nada fácil.



Podrás construir maquinaria de asedio en función del tiempo que dure el sitio.



Si eres capaz de manejar esto, tal vez tengas verdaderas dotes de mando.

Entrevista con Mike Simpson, director de desarrollo de Creative Assembly

"Los escenarios históricos atraen a muchos más jugadores"

Como buen británico, Mike Simpson desprende esa flema tan nacional no sólo en la pose. Antes de responder a nuestras preguntas, el director de desarrollo de Creative se toma sus buenos segundos. Pero él fue el inventor de este *Total War*, así que sabe de lo que habla.



GAME LIVE: ¿Por qué seguís haciendo juegos de batallas históricas? ¿Por qué no trasladarlas a un futuro hipotético o a un mundo de fantasía?
MIKE SIMPSON: Creo que los escenarios históricos atraen a un mayor número de jugadores. Resultan más atractivos desde el punto de vista bélico. Eso no quiere decir que algún día no me gustaría hacer un juego de estrategia ambientado en un universo de fantasía.

GL: Entonces, ¿hay planes futuros para la serie *Total War*?
M.S.: Sin duda habrá alguna expansión para *Rome* y habrá otro *Total War*, pero todavía no podemos avanzar nada al respecto.

GL: ¿Las guerras napoleónicas, tal vez?
M.S.: Tal vez. Quién sabe.

GL: Los usuarios han creado algunos mods de *Medieval* muy interesantes. ¿Proporcionaréis algún tipo de ayuda o herramientas para que esta comunidad siga creciendo con *Rome*?
M.S.: La comunidad de jugadores ya nos dejó asombrados con lo que consiguieron con *Medieval* sin tener a mano herramientas específicas, así que de momento con el lanzamiento inicial no proporcionaremos nada especial para ellos. Además, *Rome: Total War* es un título que resulta muy fácil de modificar para el usuario avanzado.

GL: ¿Qué es lo que más te enorgullece de *Rome: Total War*?
M.S.: Básicamente, dos cosas. Por un lado, el haber sabido combinar un sistema de juego profundo y elaborado con una vertiente histórica (te asombraría saber lo mucho que ha aprendido la gente sobre Japón gracias a *Shogun*), y por otro, el hecho de haberlo convertido en un título más accesible para el gran público.



Como en toda la saga *Total War*, la orografía volverá a jugar un papel clave.

sino también a "unidades antídoto" más, digamos, surrealistas, como las manadas de cerdos llameantes (tal como suena), que los romanos enviaban contra los paquidermos para asustarlos y ponerlos en fuga.

¿Todavía te parece poco? Pues no te vayas, porque aún hay más. Quedan por ejemplo las maravillas del mundo, como las pirámides egipcias o el faro de Alejandría, que conferirán ciertas ventajas a las facciones que las controlen. Y queda, sin ir más lejos, una banda sonora de lo más épica compuesta por Jeff van Dyck, ganador de un premio BAFTA por *Shogun: Total War*. Y quedan los encarnizados asedios a las ciudades, que esta vez sí estarán representadas desde el primer hasta el último edificio.

Quedan, en definitiva, muchos detalles más por degustar del que puede convertirse en juego de estrategia del año. Al menos, por ambición y promesas.

FAR CRY

Visitamos la frontera oriental de **Alemania para ver Far Cry** hace unos meses. Por entonces, el juego **lucía imponente**, aunque probamos más que nada su apartado multijugador. **Ahora hemos disfrutado algunos** de los niveles de su modo solitario **y** ya **tenemos** muy **claro lo que se avecina**.

Por S. Sánchez

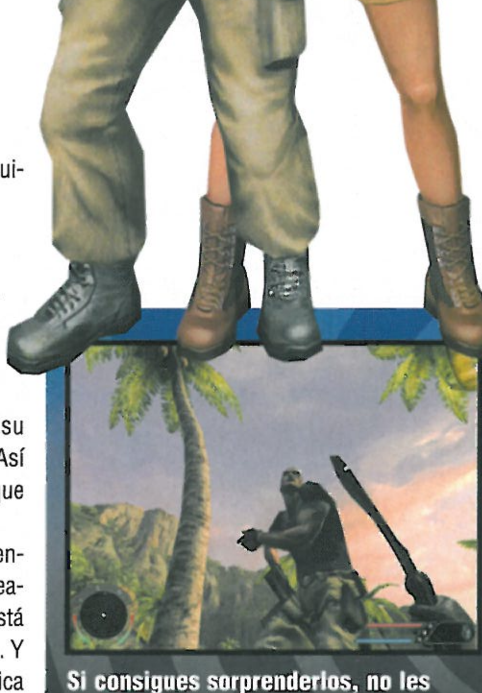
La cosa promete: tenemos un marinero que huele a testosterona y clenbuterol, una periodista atractiva y de rompe y rasga, como ya no quedan, y una isla paradisíaca. Pero no creas que el juego va a ser un idílico simulador de vacaciones tropicales: enseguida llegarán los malos de turno, armados y con malas pulgas, para complicarlo todo. Valerie, la periodista, será secuestrada, y el barco de Jack, el marino, volará por los aires. Un par de actos hostiles que sin duda exigen respuestas rápidas y expeditivas.

Pero todo eso ya lo sabías. Además, si has tenido la paciencia de descargar la demo del juego, ya habrás recorrido parte de la isla y disfrutado de sus modelos hiperrealistas, ricos en detalle y bajos en polígonos. Y es que el juego tiene tan buen aspecto como se nos prometía, aunque su rendimiento no será tan fluido ni sus requisitos de sistema tan bajos.

Texturas de lujo

Dispondrás de varias opciones para ajustar el detalle gráfico, pero todo apunta a que (salvo cambio imprevisto en lo poco que le queda de desarrollo) el juego sólo podrá disfrutarse en todo su esplendor con un equipo fuera de serie. Así que ya sabes: puede que esta vez toque romper la hucha y renovar tu PC.

Aun así, reconozcamos que el experimento de aplicar texturas muy detalladas y realistas a modelos con pocos polígonos está dando resultados más que sorprendentes. Y eso no es nada, porque esta característica



Si consigues sorprenderlos, no les darás tiempo de que alerten a nadie.



Para ver a estos mutantes, será casi imprescindible la visión térmica.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Crytek
EDITOR:	Ubisoft
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Buenas noticias: los nuevos detalles que vamos conociendo de *Far Cry* no han debilitado ni un ápice nuestra fe en él. Y eso es muy buena señal, porque el juego creó grandes expectativas en esta redacción casi desde el principio. Los pocos niveles a los que hemos tenido acceso son una delicia.



A grandes males, grandes remedios. Lástima que la munición escasee.



Requisitos al margen, los gráficos son extraordinarios.

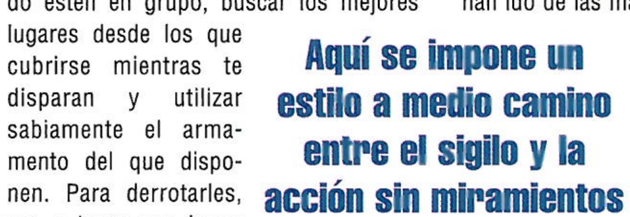


Con estas dos imágenes puedes hacerte una idea del alcance del rifle de francotirador. El nivel de zoom es impresionante.



Se empieza con clones de embriones y se acaba con engendros como éste.

¿CUMPLES CON LOS REQUISITOS?



Aún no está claro cuál será el equipo recomendado para jugar a *Far Cry*, pero muy probablemente sea parecido al que Supratech ha bautizado como Far Cry Hard Gamer Edition. Esta empresa de informática y Ubisoft han llegado a un acuerdo para hacerse publicidad mutuamente. Así, un ordenador con un procesador AMD A64 3000+, con 512 MB de RAM y una tarjeta gráfica nVidia 5900 XT va a ser comercializado junto con una copia de *Far Cry* y el eslogan publicitario de que se trata de la configuración ideal para disfrutar del juego.

se puede quedar en anecdótica si la comparamos con la gran baza del juego: la inteligencia artificial de los enemigos.

Siempre se dice que la IA de un juego en desarrollo va a ser de órdago, pero esta vez casi podemos dar por cierto que lo será. Lo hemos visto y vivido en nuestras propias carnes. La inteligencia de los enemigos supone un reto continuo que obligará a alterar el estilo de juego. Olvídate de la acción trepidante y los tiros a diestro y siniestro: si intentas jugar así, te fríen a las primeras de cambio.

Aquí se impone un estilo a medio camino entre el sigilo y la acción sin miramientos. Podrás optar por el descontrol balístico en momentos puntuales, pero lo más habitual serán fases en que se progresará de manera sigilosa y cauta. Los enemigos tenderán a rodearte, perseguirte, acorralarte y pedir refuerzos cuando los necesiten.

¿Te parece poco? ¿Qué tal si le añadimos que no necesariamente te seguirán para que los acribilles cuando crucen la puerta? Qué va, si hay un hueco, una ventana o sólo te separa de ellos una frágil pared de madera, no dudarán en dispararte ¡desde fuera!, sin dar la menor oportunidad de reacción. Vete acostumbrando a cómo se las gastan estos tipos, porque les verás moverse coordinadamente cuando estén en grupo, buscar los mejores lugares desde los que cubrirse mientras te disparan y utilizar sabiamente el armamento del que disponen. Para derrotarles, vas a tener que hacer un uso concienzudo e inteligente de los escenarios y los recursos tácticos a tu disposición. Vamos, que tendrás que ponerte a su altura.

> **Aquí se impone un estilo a medio camino entre el sigilo y la acción sin miramientos**

Esto me suena

La versión a la que hemos tenido acceso nos ha servido, además de para descubrir lo inteligentes que serán nuestros rivales, para profundizar un poco más en el argumento, que había sido uno de los elementos mantenidos en secreto hasta ahora por Crytek y Ubisoft. No tardarás mucho en descubrir que tanto mercenario suelto en una remota isla de la Micronesia se debe a que se están realizando unos experimentos clandestinos que, por supuesto, se les han ido de las manos a sus autores. Aquí es cuando aparecerán los bichos mutantes que habitan en el interior de la isla. Y ojo, porque son igual de listos que los mercenarios y, además, se mueven que se las pelan y tendrás que recurrir a la visión térmica para verlos bien.

Vale: no cabe duda de que esto desprende un cierto tufillo a *Half-Life*. Pero estamos dispuestos a aceptar este "homenaje" al título de Valve si se hace con estilo. Ahora ya sólo nos queda esperar a ver cómo rematan el trabajo. Mientras, seguimos con las clases de tai-chi para no precipitarnos en nuestras acciones cuando *Far Cry* caiga en nuestras manos.



AVANCE

CASTLE STRIKE

Llega el momento de ir a **montar la barbacoa** al castillo del vecino. Pero **tendrás que echar la puerta abajo**, porque nadie va a darte la llave. **Así que**, además del carbón y las costillas de cordero, **vas a necesitar** alguna que otra **arma de asalto**.

Por J. Font

Entre lo mejor que puede ofrecer un juego de estrategia medieval está la posibilidad de asediar y tomar al asalto un castillo, con tus catapultas, tus arietes, saltando fosos y trepando por las almenas entre cubas de aceite hirviendo. Los desarrolladores de *No Man's Land* están centrando su nuevo proyecto en estos duelos entre grandes murallas y asaltantes dotados de maquinaria bélica. Además, su forma de tratar la construcción y gestión de castillos promete ser incluso más compleja que en *Stronghold*.

La interfaz permitirá automatizar tareas e ir introduciendo modificaciones a medida que tu fortaleza toma forma. Marcará la diferencia el portón defensivo y la disposición de las barreras interiores, ya que la inteligencia artificial se basta y se sobra para erigir muros sólidos.

En cuanto a recursos, acumularás madera, piedra, hierro y oro. Los tres primeros se obtendrán destinando a tal fin un puñado de trabajadores y el último dependerá de la recaudación de impuestos. La gestión del proceso productivo va a ser detallada, ya que dispondrás de una innovadora barra de trabajo que permitirá ir regulando el número de obreros que dedicas a unas tareas y a otras.

¡A la empalizada!

El juego va a estar ambientado en la Guerra de los Cien Años. Encarnarás a un personaje de una de las naciones en liza (Inglaterra, Francia y Alemania) y participarás en una campaña llena de construcción de castillos, asedios y objetivos secundarios. Entre estos últimos, verás que hay fases en que se trata de desmantelar campamentos de proscritos, vencer al enemigo en el campo de batalla o rescatar doncellas. Incluso se están incluyendo pequeñas fases de infiltración que siguen un sistema parecido al de *Commandos*.

Dispondrás de hasta 18 unidades distintas. Cada una de ellas tendrá su enemigo natural, aunque el juego es de una cierta flexibilidad y permitirá varias combinaciones. También se han cuidado detalles como, por ejemplo, que los caballeros y sus monturas se creen por separado, de forma que puedan desmontar y atacar a pie en momentos determinados. Claro que el enemigo podrá apoderarse de los caballos cuando se quede sin jinete, pero eso ya es otra historia.

Algunas armas de asedio se construirán en el propio campo de batalla mientras que otras se crearán en el edificio correspondiente. Todas

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Related Designs
EDITOR:	Data Becker
DISPONIBLE:	Marzo

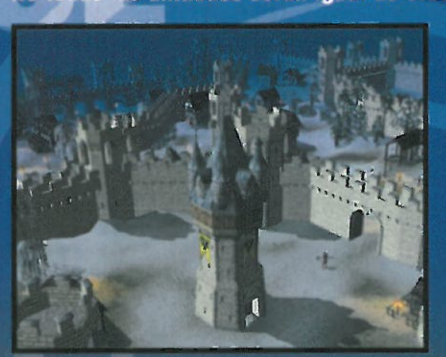
EN RESUMEN

El juego apunta maneras, sobre todo gracias a la forma en que se están adaptando los asedios y la construcción de castillos. Habrá que ver cuál es el grado de fluidez de la campaña y los combates en campo abierto. Ojalá se consiga un buen equilibrio entre asedios y fases estratégicas de otro tipo.



El asedio de inmensos castillos será uno de los principales atractivos del juego.

No todas las unidades serán igual de efectivas contra los muros.



Participarás en misiones nocturnas e incluso con climatología adversa.



Como en cualquier juego de caballeros que se precie, habrá torneos y justas.



La orografía te permitirá alzar muros en apariencia infranqueables.



Utilizar armamento incendiario te ayudará a ablandar al enemigo.

ellas deben ser manejadas por un determinado número de hombres. Si éstos son aniquilados o las abandonas, el enemigo podrá hacerse con ellas. También dispondrás de unidades especiales como médicos, saboteadores, zapadores e incluso héroes que conferirán habilidades a las unidades bajo su mando y harán posible la adopción de formaciones avanzadas.

Icen el puente

Las unidades adquirirán experiencia durante las batallas, aunque no te acompañarán de una misión a otra. Tu ejército progresará gracias a un árbol tecnológico y a los edificios en los que los trabajadores podrán crear nuevas unidades o mejorar las ya existentes. El número total de unidades estará limitado por la cantidad de edificios disponibles, pero será alto, puede que alrededor de 200 por facción.

Su forma de tratar la construcción y gestión de castillos promete ser más compleja que en Stronghold

Como remate final, se van a incluir tres modos multijugador: Deathmatch, Conquista y Capturar la princesa. Estas opciones permitirán competir a hasta cuatro jugadores en red local o a través de los servidores de GameSpy. Las partidas podrán guardarse, aunque están pensadas para que no se alarguen demasiado. Una novedad curiosa es que los caballeros (la unidad más eficaz) deberán obtenerse mediante victorias en torneos.

Por lo visto hasta ahora, parece que *Castle Strike* va a ofrecer un nuevo punto de vista en lo que a estrategia medieval se refiere. Los desarrolladores apuestan por elementos como el diseño de los castillos, el asedio y las batallas para dotar a este título de identidad propia, y da la impresión de que lo están consiguiendo.

AL ASALTO

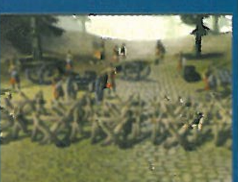
Planificar la toma de un castillo en *Castle Strike* será algo así como preparar el asalto al corazón de una chica. Aunque exige un poco menos de sinceridad y más cálculo y planificación estratégica.



1 Deberás asegurar primero tu defensa. Las nuevas tecnologías te permitirán acceder a muros más recios. Será vital planificar las defensas y asegurar las puertas.



2 Las piezas de artillería deben ser manejadas por tropas y tardan un tiempo en cargarlas. Cuanto más poderosa sea la pieza, más tiempo tardarán.



3 Podrás capturar las piezas enemigas si aniquilas a los hombres que las utilizan. Será importante mantenerlas a salvo de ataques rápidos de la caballería.



4 Los castillos tendrán una estructura intrincada. Para llegar al edificio central, deberás sortear antes unos cuantos patios interiores.

SYBERIA 2

Una de las aventuras sorpresa de la pasada temporada **pide nueva cita** con el prestigio y el éxito. La historia evoluciona **y augura nuevas sorpresas**, pero **las constantes se mantendrán**: interfaz sencilla, gráficos bidimensionales, mucha **imaginación y una trama de lujo**.

Por G. Masnou

Si no jugaste al primer *Syberia* y aún piensas hacerlo, tápate los oídos, que esto es información reservada: el juego del diseñador y dibujante francés Benoit Sokal concluía con el esperadísimo encuentro (tras cruzar Europa de oeste a este) entre los dos personajes principales: la bella picapleitos Kate Walker y el genial inventor Hans Voralberg. Kate renunciaba a su novio, su familia y su pasado para unirse al excéntrico heredero de la familia Voralberg en su busca de Syberia, la tierra olvidada donde habitan los mamuts. El tren arranca dejando atrás Aralbad y Kate, Hans y Oscar, el autómata cómico, se dirigen a Romansbourg, el primero de los cuatro mundos que podrán ser explorados en *Syberia II*.

Empieza un juego nuevo, y lo hace cruzando los confines del territorio ruso en dirección a la perdida aldea de Youkol, en teoría cercana al objetivo final del trío de personajes que recorre la estepa. Según



Los escenarios sorprenderán por su creativo diseño.

Benoit Sokal, director artístico y máximo responsable del proyecto, "la nueva aventura permitirá a los jugadores saber mucho más de Hans Voralberg y su extraordinaria tecnología autómata. Con la ayuda de Kate, el sueño de Hans está más cerca que nunca de hacerse realidad". De hecho, la historia de *Syberia 2* se centrará en gran parte en la interacción entre estos dos personajes.



La banda sonora orquestada dará solemnidad al asunto.

La senda del éxito

El primer *Syberia* vendió una cantidad de copias más que respetable. Además, la prensa especializada valoró positivamente su original entorno y la solidez de su argumento, así que no había razones para que Microïds introdujese cambios radicales en la secuela. En lo que a jugabilidad respecta, las novedades se limitan a discretos cambios con los que pulir las escasas aristas que presentaba el original.

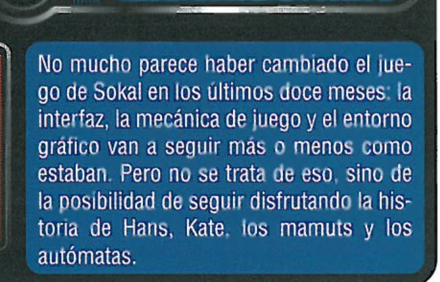
Los puzzles, por ejemplo, tendrán un nivel de dificultad similar, aunque estarán mejor integrados en la historia. "La mayor parte de las fases del juego transcurre en escenarios exteriores, lo que da a los puzzles un aire más 'natural' y menos mecánico y robotizado", explica Sokal.

También harán aparición entre 15 y 20 personajes nuevos con los que interactuar.



DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Microïds
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

No mucho parece haber cambiado el juego de Sokal en los últimos doce meses: la interfaz, la mecánica de juego y el entorno gráfico van a seguir más o menos como estaban. Pero no se trata de eso, sino de la posibilidad de seguir disfrutando la historia de Hans, Kate, los mamuts y los autómatas.


Kate hará amistades con una simpática criatura llamada Youki.


Pocas veces verás nevadas tan reales como éstas.


Será posible controlar a los personajes con el teclado.

Entre ellos, destacan Ivan y Igor, dos ladrones de poca monta que, atraídos por lo que les cuenta Kate, intentarán hacerse ricos a costa de los mamuts y de los inventos de Hans. También tendrán un gran protagonismo los youkols, una tribu de esquimales de más de 60.000 años de antigüedad que, según cuenta la leyenda, han logrado domesticar a los mamuts. Gracias a un nuevo sistema de diálogo basado en el de *Post Mortem*, Kate y el resto de personajes evitarán repetir algunas frases y añadirán profundidad a sus reflexiones.

Las principales novedades que presentará Syberia 2 tienen que ver con su espléndido apartado técnico

La interfaz del juego será idéntica a la exhibida en la primera parte, con iconos de las posibles acciones a realizar y un menú por pestañas que incluirá el inventario, el teléfono móvil, los documentos y los diálogos almacenados. La única diferencia sustancial en este apartado vendrá dada por los cambios en el sistema de control: en *Syberia 2* podrás acceder al menú de opciones y escoger entre controlar el juego con el teclado o hacerlo con el ratón.

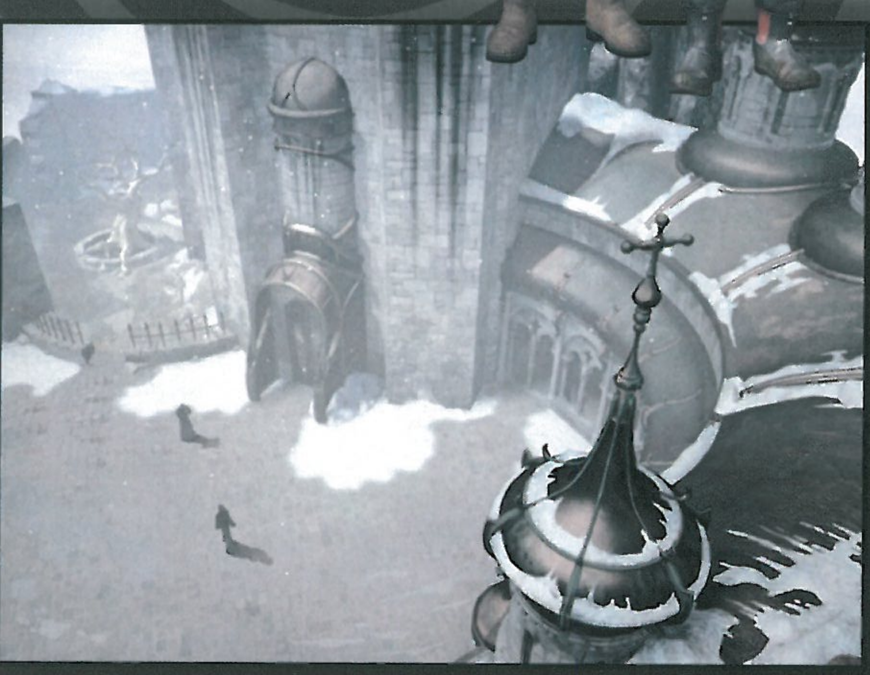


Frío reluciente

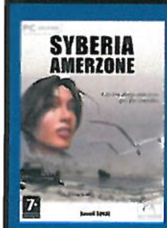
Pero las principales novedades que presentará *Syberia 2* tienen que ver con su espléndido apartado técnico, empezando por los gráficos. En palabras de Sokal, "se ha incrementado la calidad gráfica sin que ello implique aumentar los requisitos del sistema". Si bien el juego hará uso del mismo motor de la primera entrega, los pequeños cambios introducidos permitirán mejorar aspectos como la iluminación y las sombras dinámicas y darán lugar a nevadas en tiempo real, escenas no interactivas en alta resolución, superficies reflectantes, hielo con texturas o huellas de pisadas en tiempo real.

Uno de los aspectos más celebrados del primer *Syberia* fue su impresionante banda sonora, y Sokal y su equipo pretenden que la de la secuela también esté a la altura. Para hacerlo, se han inspirado en las tradiciones musicales del Tíbet, a partir de las cuales han creado una deslumbrante serie de secuencias orquestadas.

Syberia 2 se encuentra en su última fase de desarrollo y todo parece indicar que podremos disfrutar de la obra de Sokal esta misma primavera. En cuanto a un posible *Syberia 3*, el diseñador reconoce que "es muy posible que se haga tarde o temprano, pero aún es muy pronto para hablar de ello".


La obra de Hans estará presente en cada rincón del escenario.

EL MERCADILLO DE SOKAL



Sin contar el título que nos ocupa, dos son los videojuegos en los que Benoit Sokal ha estampado su firma. El primero es *Amerzone*, una aventura retorcida hasta lo diabólico en la que un periodista viaja a Centroamérica para investigar una historia paranormal. Y el otro es *Syberia*, un título con autómatas de etiqueta y mamuts que fue considerado una de las mejores aventuras de la temporada pasada. Curiosamente, Virgin Play acaba de lanzar un lote que reúne ambos juegos al módico precio de 19,95 euros. Una oportunidad única para conocer a fondo la obra de este polifacético escritor y dibujante francés.



TOCA RACE DRIVER 2

Ultimate Racing Simulator

La ambición por realizar el mejor juego de motor nunca visto **llevará a Codemasters al cielo** de los videojuegos. Con una trayectoria en la que **cada título mejora al anterior, ardemos en deseos** de ponernos al volante del prometedor *ToCA Race Driver 2*.

Por A. Guerra


Vuelven el hilo narrativo, los personajes y, cómo no, las chicas guapas.

Los aficionados a las carreras le debemos mucho a la compañía británica Codemasters. De sus estudios de desarrollo han salido las sagas *TOCA*, *Colin McRae Rally* o *Indy-Car Series*. Además, parece que con *ToCA Race Driver 2* se están superando: la versión en desarrollo del juego que hemos probado ofrece sensaciones equiparables a las que dejaron títulos de la talla de *Gran Turismo 3*.

Tal vez tan buenas vibraciones se deban a los 35 vehículos (todos muy detallados) que pueden pilotarse en el juego. O porque es imposible resistirse a medio centenar de circuitos (Montmeló, Laguna Seca, Donington Park o Kyalami incluidos). O tal vez porque combina una extensa gama de especialidades de conducción asegurando un entretenimiento variado y adictivo.

Docenas de competiciones reales van a darse cita en este título. Eso incluye desde GT, DTM o V8 a la fórmula Ford y competiciones de rally o de automóviles clásicos. Otro tanto sucederá con las marcas. Los estilizados Jaguar y Aston Martin (espérate a ver el DB9) se verán las caras con Mitsubishi, Opel, Subaru, Audi, Nissan o Mercedes-Benz. Y también habrá sorpresas de la mano de Land Rover, Holden, AC y Koenig. Incluso podrás pilotar camiones.

Turbocompresor de serie

Y no sólo se ha ampliado la oferta: el juego ha sido remozado en profundidad. Se ha invertido mucho tiempo en mejorar el sistema físico, de manera que la amortiguación, los reglajes, el motor y la presión del aire de admisión respondan de forma verosímil a cada pisada del acelerador. Tiene mérito, porque con tantos modelos y categorías, es como currarse diez juegos en uno.

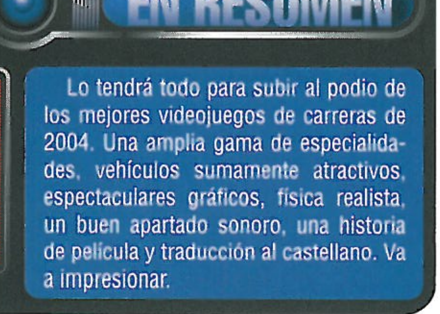
La corrección de subvirajes, la recuperación en los cambios o la deriva de los neumáticos se harán notar desde las primeras curvas, sobre todo si tienes un volante con el que controlarlos. Justo lo que necesitaban estos gráficos de primera categoría, a los que las capturas de pantalla no hacen justicia.

La variedad de entornos y profundidad de detalle vendrán acompañadas de un nuevo motor gráfico que dará mucho que



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Codemasters
EDITOR:	Codemasters
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

Lo tendrá todo para subir al podio de los mejores videojuegos de carreras de 2004. Una amplia gama de especialidades, vehículos sumamente atractivos, espectaculares gráficos, física realista, un buen apartado sonoro, una historia de película y traducción al castellano. Va a impresionar.



Mercedes, Audi, Opel... ¿No se te hace la boca agua?



Ojo con forzar la mecánica. Los iconos del tacómetro pasarían a rojo.


No faltarán a la cita los todoterrenos y vehículos propios de un rally.


Cuando veas un hueco, no dudarás en salirte de la carretera.

La Fórmula Ford es una de las muchas clases de carrera disponibles.

hablar. Se llama Terminal Damage Engine. Como su nombre indica, está orientado a reproducir de forma realista el daño causado en los vehículos por las colisiones más escalofriantes jamás vistas. Esta vez los desperfectos pueden hacer que te quedes fuera de carrera. Tu jefe de equipo te avisará por el intercomunicador cuando vayas al límite y cinco iconos en el tacómetro te indicarán hasta qué punto ha quedado afectado el rendimiento de tu máquina.

Ofrece sensaciones equiparables a las de títulos como Gran Turismo 3

Otra característica impresionante del juego será el sonido. Más allá de la tecnología EAX y la reproducción de samples del rugido de los motores, podrás disfrutar el sonido de los frenos al rojo vivo, la caja de marchas atascada o el chirrido de un neumático liso. Esta interconexión de audio e imagen trasladará de forma creíble las sensaciones de estar al volante de un bólido de competición, ya estés disputando un campeonato o comprobando la adherencia sobre una superficie helada.

Velocidad terminal

Y es que vas a tener que dominar todo tipo de pistas de asfalto, tierra y nieve, aprender a desenvolverte en la noche, bajo la lluvia o con la presión de que faltan pocos virajes para la meta. Eso implica pasar ratos en el taller haciendo pruebas hasta dar con la configuración perfecta. Si pierdes, tu progreso anterior quedará grabado en el modo Historia, de manera que no tendrás que repetirlo.

El juego incluirá un denso hilo narrativo que vivirás en primera persona, entre vídeos y apariciones de personajes pintorescos. Te sumergirás en ocho temporadas de alegrías y sinsabores soñando con la mirada puesta en el título del Masters Grand Prix. También podrás jugar una contrarreloj o carreras sueltas configuradas a tu gusto, escogiendo la potencia de la IA. Y picarte con un amigo en pantalla partida, mediante red local o buscando partidas en Internet.

Ya te habrás hecho a la idea de lo que este juego puede llegar a ser a nada que su enorme potencial se concrete. Y dejamos para el análisis pormenores como el de las lunas tintadas en el interior de los vehículos, la velocidad terminal que ofrecerá su *motion blur* o la traducción de sus textos y voces al castellano. Porque es mucho lo que dará de sí este juego.

A RAS DE SUELO

El juego va a aportar una nueva perspectiva rasante que garantizará efectos de una espectacularidad más que notable.


Nunca antes una cámara en los bajos del guardabarros fue tan convincente. Y nos permitirá disfrutar de texturas y efectos de luz sorprendentes.


Mirar atrás provocará verdadera sensación de urgencia. Podrás comprobar cómo los contrarios te pisan los talones y buscan hueco para adelantar.


Los adelantamientos en las curvas provocan el vértigo de la velocidad. Te sentirás como si estuvieses arrancándoles a los coches sus pegatinas.



GANGLAND

La de mafioso es **una profesión con futuro** que ni siquiera requiere estudios. Eso sí, **hace falta estómago y** una cierta capacidad para convivir con la esquizofrenia: debes **ser despiadado** con tus enemigos **y protector**, casi tierno y paternal con tu Familia.

Por J. Font

Mete en una coctelera dos chorros de estrategia, uno de rol y uno de simulación al estilo *Los Sims*. Agítalo y obtendrás el cóctel *Gangland*, una bebida que habrá que tomar calentita en las postrimerías de este invierno.

Y es que los chicos de MediaMobsters están preparando un título que bien podría parecer la versión virtual de la trilogía *El padrino*. En el juego te pondrás en la muy curtida piel de Mario Mangano, un miembro de la Cosa Nostra que tiene entre ceja y ceja vengar la muerte de Chico Mangano, ocurrida en Palermo unos años antes. El problema es que tanto la víctima como los asesinos son los hermanos de tu personaje. Mal asunto. Y deberás resolverlo con celeridad, trasladándote a Paradise, en Estados Unidos, y poniéndote a las órdenes de un tal Vincenzo.

La fórmula

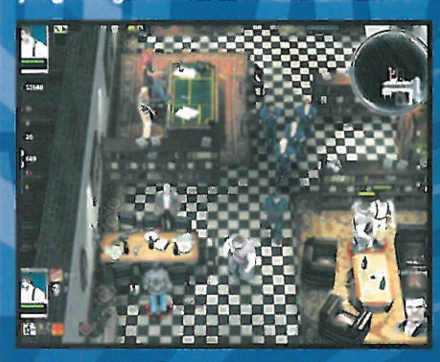
Gangland promete ser un juego inmersivo como pocos. Los desarrolladores han apostado por combinar distintos elementos para darle verosimilitud, variedad e interés. Resumiendo mucho, diríamos que pretende simular con todo detalle la vida de un mafioso, tanto la delictiva como la más cotidiana.

El elemento *Sims* lo asegurarán los más de 500 (sí, has leído bien) personajes con que tendrás la oportunidad de interactuar. Entre ellos está la mujer a la que podrás elegir para casarte con ella y formar una "familia" (de las clásicas, las biológicas). El sistema de juego tiene puntos de contacto con la muy imitada saga *Commandos*, ya que podrás ir formando una banda de especialistas con la gente que esté dispuesta a unirse a ti.

Cada vez que cumplas con alguno de los objetivos encomendados por Vincenzo, recibirás gratificaciones que podrás emplear para mejorar las armas o incluso adquirir vehículos. A medida que los personajes lleven a cabo determinadas acciones, irán obteniendo experiencia, lo que les permitirá afrontar las órdenes con mayor eficacia. Esto viene a garantizar el componente de rol que también tiene el juego.

Al principio, te instalarás en Paradise y deberás colaborar en los planes de Vincenzo para controlar la ciudad y sus actividades clandestinas. Durante esta fase, llevarás a cabo pequeñas extorsiones o participarás en algunos de los negocios de la ciudad. También es posible que se te encargue


El mapa y las indicaciones del propio juego te guiarán a través de Paradise.


Vincenzo será tu mentor hasta que puedas valerte por ti mismo.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	MediaMobsters
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Marzo

Gangland es un producto cargado de ambición y de ideas prometedoras. A grandes rasgos, diríamos que pretende llevar la simulación criminal de *Mafia* al campo de la estrategia, la gestión y la vida cotidiana. Con estos elementos, todo apunta a un título de los que pueden acabar dejando huella.


Un poco de dinamita facilita la extorsión y perjudica a tus adversarios.

Lujo, mujeres, coches... La vida con la que siempre has soñado.


No debes permitir que tu hija salga sola por una ciudad como ésta.

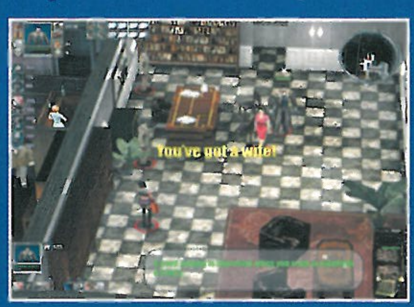

Tendrás que acercarte al almacén para que no falte plomo para las fiestas.

TRIBULACIONES VARIAS

Serás padre de familia y líder de una Familia. Y eso conlleva responsabilidades.

1 Además de derrotar al adversario, deberás proteger a tus seres queridos destinando unos cuantos hombres a tal fin. Los verás crecer y con el tiempo podrás integrarlos en tu reino de los bajos fondos.

2 Si tu familia biológica es una apuesta por la continuidad, la otra, la criminal, será tu seguro de vida. Así que tendrás que alimentarla, aunque no con pollo griposo, sino con plomo.





El escenario de tus reprobables acciones va a ser una ciudad dinámica y bastante poblada

la eliminación de soplones y algún que otro elemento de las bandas rivales.

Durante este periodo inicial, podrás ir contratando personajes de baja catadura moral y aún peor ralea. Ya verás que los hay de todas las clases y colores. Algunos serán especialistas en soltar guantazos, otros en el manejo de armas cortas, otros dominarán las letales artes del francotirador... En fin, que con ellos debes crear una banda de hasta una veintena de elementos.

A medida que mejore el nivel de tu personaje, tendrás la posibilidad de enrolar a individuos más cualificados y mejor armados. Eso supone que al principio manejarás una banda de perdedores, matones y pistoleros de poca monta que a duras penas conseguirían liquidar una mosca ebria y coja. Así que te va a costar lo suyo demostrar eficacia, ganarte la confianza del capo Vincenzo e ir asumiendo tareas criminales de mayor enjundia. Vamos, que el camino hacia la cúspide de los bajos fondos promete estar sembrado de espinas.

Algo grande

El escenario de tus reprobables acciones va a ser una ciudad dinámica, muy poblada y en la que se irán generando acontecimientos de forma aleatoria. Las imprevisibles reacciones de los habitantes de este inmenso entorno virtual asegurarán la continua presencia del factor sorpresa y restarán linealidad al juego.

Un minimapa te permitirá ver las calles de este laberinto urbano, distinguir a simple vista los edificios que controlas y observar el ir y venir de personajes por la calle. El diseño del escenario recuerda enormemente a *Syndicate Wars*. En las calles de *Gangland* hay civiles, policías y chicos malos y, a la hora de planificar tus estrategias delictivas, debes valorar todos estos elementos.

Poco te interesará, por ejemplo, enzarzarte en un tiroteo con la policía cuando te diriges a extorsionar al dueño de un comercio o a eliminar a un chivato. Así que moverse por la ciudad exigirá cierta planificación previa. El mobiliario urbano podrá servirte para pasar desapercibido o parapetarte durante los tiroteos y también podrás utilizar el metro para tus huidas del escenario del crimen. Vamos, que Paradise promete ser una ciudad muy completita.



Un título en el que podrás poner en práctica la ley del Hampa.

RISE OF NATIONS
Thrones & Patriots

Ilustres personajes como Napoleón estarán presentes en el título.

¿Podrás impedir que los europeos **conquisten América? ¿Te atreverás** a decidir por ti mismo cuál es el sistema político que más conviene a tus súbditos? **Si ya has completado la conquista** del globo, **se acerca la hora** de asumir nuevos retos.

Por J. Font



La lucha contra los rostros pálidos estará en tus manos.

Cuando la saga *Age of Empires* pasó a las 3D y empezó a introducir criaturas mitológicas, *Rise of Nations* recogió el testigo de la expansión civilizadora en tiempo real. El juego cosechó un éxito notable gracias a su muy adictiva fórmula, así que no tiene nada de extraño que en breve nos llegue esta expansión. En ella, disfrutarás de nuevas campañas, más civilizaciones (cada una con su lote de unidades) y la novedosa opción de escoger el sistema político que adoptará la civilización que manejes.

Las nuevas campañas históricas son cuatro: una dedicada a Alejandro Magno, otra a Napoleón, otra a la conquista del Nuevo Mundo y la última a la Guerra Fría. Con ellas, llegan seis nuevas naciones, incluidas las tribus indígenas de Norteamérica o, en la campaña de la Guerra Fría, los Estados Unidos contemporáneos. Los holandeses estarán presentes en la conquista del Nuevo Mundo y persas e hindúes rivalizarán por un pedazo de Oriente.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Big Huge Games
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

Esta expansión mantendrá las líneas maestras del original, al que añadirá nuevas facciones, campañas y objetivos. No parece nada desdeñable la fórmula, sobre todo si tenemos en cuenta que *Rise of Nations* es uno de los títulos de estrategia en tiempo real más interesantes de los últimos tiempos.

Juegos de guerra

Las campañas contarán, como en el juego original, con un mapa dividido en regiones sobre el que desplazar tus ejércitos y otro en tiempo real en el que combatir palmo a palmo por el control de cada región. La mayoría de partidas deberán llevarse a cabo en un tiempo límite y otras incluirán restricciones, como un número muy restringido de efectivos. Los objetivos serán variados y algunas misiones incluirán más de uno, aunque bastará con completar uno de los asignados para llevarse el gato al agua.

Las civilizaciones que se incorporarán en el título contarán con sus unidades especiales y una serie de bonificaciones que marcarán la diferencia entre unas facciones y otras a la hora de recolectar recursos, comerciar o guerrear. También se han añadido tres nuevas maravillas con las que aumentar tu influencia y hasta ganar la partida con mayor facilidad.

Un tablero te permitirá dirigir los progresos de tu civilización.

Pero tal vez la novedad más curiosa sea, a priori, la posibilidad de elegir el sistema político de tu facción. Dispondrás de un nuevo edificio, el senado, desde el que podrás cambiar las fórmulas de gobierno. Las diferencias entre una y otra pueden aportar bonificaciones económicas y militares a tu civilización. En fin, que las novedades son de peso y no van a faltar alicientes para seguir enfrascándose en la conquista del globo trinchera a trinchera y región a región.

ENCUESTA

Perdona que abusemos un poquito de tu paciencia, pero el caso es que **necesitamos que nos eches un cable**. Queremos **que *Game Live* siga evolucionando**, mejorando número a número, y necesitamos saber qué es lo que estamos haciendo bien y qué es lo que menos te convence. **Anda, dedica un rato a responder** a esta encuesta. Participarás en el sorteo de los siguientes productos.

SORTEAMOS LOS SIGUIENTES PRODUCTOS:

1 SISTEMA DE ALTAVOCES TRUST 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM

1 VOLANTE TRUST NF340 RACE MASTER

1 SISTEMA DE ALTAVOCES TRUST 2500P 2.1 SOUNDFORCE



2 MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP



1 JOYSTICK TRUST QZ 501 PREDATOR



5 MICROSOFT WIRELESS OPTICAL MOUSE

Con la colaboración de:







GAME LIVE

Nombre ______________________ Dirección ____________
______________________ Población ______________
__________ C.P. ________ Provincia__________________
__________ Teléfono__________ E-mail ________________
Edad ____ Sexo: ☐ H ☐ M

Estudios completados:
☐ E.G.B. ☐ F.P. ☐ B.U.P. ☐ E.S.O. ☐ Estudios universitarios

Situación actual:
☐ Estudio ☐ En paro ☐ Trabajo

¿Cómo descubriste *Game Live*?
- ☐ La vi en el quiosco
- ☐ La vi anunciada en otra revista
- ☐ Me la recomendó un conocido
- ☐ A través de Internet
- ☐ Otros ....

¿Desde cuándo la lees?
- ☐ Hace más de un año
- ☐ Hace más de 6 meses
- ☐ Hace menos de 6 meses
- ☐ Es la primera vez

¿Cuántos números de la revista compras al año?
- ☐ Más de 10
- ☐ De 5 a 9
- ☐ De 1 a 4

¿De qué depende que la compres o no?
- ☐ La compro siempre o casi siempre
- ☐ De los contenidos
- ☐ Del juego completo
- ☐ De las demos
- ☐ De la portada
- ☐ De la competencia
- ☐ De cuándo llega al quiosco

¿Tienes problemas para encontrarla?
☐ Sí ☐ No ☐ A veces

¿Cuántas personas soléis leer el mismo ejemplar de *Game Live*?
☐ Sólo yo ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ Más de 5

Puntúa los diferentes apartados de la revista en función de tus gustos (del 1 al 10):
- ____ Editorial
- ____ Carta Blanca
- ____ Noticias
- ____ Concursos
- ____ Perfil
- ____ Dossier
- ____ Reportaje
- ____ Avance
- ____ Análisis
- ____ Opinión
- ____ Oportunidades
- ____ Trucos
- ____ En la Red
- ____ Hardware
- ____ Clásico
- ____ En el CD

¿Ampliarías (+), reducirías (-), dejarías igual (=) o eliminarías (x) estas secciones?
- ☐ Carta Blanca
- ☐ Noticias
- ☐ Concursos
- ☐ Perfil
- ☐ Dossier
- ☐ Reportaje
- ☐ Avance
- ☐ Análisis
- ☐ Opinión
- ☐ Oportunidades
- ☐ Trucos
- ☐ En la Red
- ☐ Hardware
- ☐ Clásico
- ☐ En el CD

Observaciones.................................
....

La revista debería ser:
- ☐ Más rigurosa
- ☐ Más crítica
- ☐ Menos crítica
- ☐ Más técnica
- ☐ Menos técnica
- ☐ Está bien

Observaciones.................................
....

¿Te interesarían estas secciones?
- ☐ Juegos de consolas
- ☐ Juegos para móviles
- ☐ Entrevistas de actualidad
- ☐ Música, cine, libros, cómics...
- ☐ Electrónica de consumo (reproductores mp3, DVD, agendas electrónicas, teléfonos móviles...)

Añadirías.....................................
....

Puntúa los CD en función de tus gustos (del 1 al 10):
- ____ Juego completo
- ____ CD de demos

Observaciones.................................
....

¿Qué géneros prefieres para el juego completo?
- ☐ Acción
- ☐ Arcade
- ☐ Aventuras gráficas
- ☐ Aventuras de acción
- ☐ Carreras
- ☐ Deportes
- ☐ Estrategia
- ☐ Plataformas
- ☐ Rol
- ☐ Simulación
- ☐ On line

¿Es un inconveniente para ti que el juego completo esté en inglés?
☐ Sí ☐ No

La revista te sirve para:
- ☐ Estar informado sobre los videojuegos
- ☐ Decidir qué juegos te compras y cuáles no
- ☐ Estar informado sobre el hardware
- ☐ Jugar al juego completo de regalo
- ☐ Jugar a las demos

El diseño de la revista es:
☐ Muy bueno ☐ Bueno
☐ Regular ☐ Malo

¿Qué piensas sobre la relación calidad precio de la revista?
☐ Muy buena ☐ Buena ☐ Regular
☐ Mala ☐ Muy mala

¿Cómo prefieres que sea *Game Live*?
- ☐ Está bien como está
- ☐ Prefiero la revista más barata sin el CD del juego completo
- ☐ Prefiero la revista más barata sin el CD de demos
- ☐ Prefiero la revista más barata con menos páginas

¿Compras alguna otra revista sobre videojuegos?
☐ No ☐ Sí
¿Cuáles?
....

¿Utilizas Internet para informarte de los videojuegos?
☐ Sí ☐ No
¿Cuáles?
....

¿Lees habitualmente alguna de estas revistas?
- ☐ Rock Sound
- ☐ Very Metal
- ☐ Trax
- ☐ Microdingo
- ☐ Zoom Digital
- ☐ F1 Racing
- ☐ Moto Tuning

¿Con qué frecuencia juegas en el PC?
- ☐ Diariamente
- ☐ Varias veces por semana
- ☐ Varias veces al mes
- ☐ Muy de tanto en tanto

¿Con qué frecuencia compras juegos de PC?
- ☐ Al menos uno al mes
- ☐ Al menos uno cada tres meses
- ☐ Al menos uno al año
- ☐ Nunca

¿Te guías por los análisis de *Game Live* para comprar los juegos?
☐ Sí ☐ No

¿El precio es para ti un factor disuasorio a la hora de comprar un juego?
☐ Sí ☐ No

¿Cuánto sueles pagar por cada juego?
- ☐ Menos de 10 €
- ☐ De 11 a 20 €
- ☐ De 21 a 30 €
- ☐ Más de 30 €

¿Sueles dejar de comprar juegos que te interesan debido a sus requisitos de sistema?
☐ Sí ☐ No

Señala qué géneros te interesan:
- ☐ Acción
- ☐ Arcade
- ☐ Aventuras gráficas
- ☐ Aventuras de acción
- ☐ Carreras
- ☐ Deportes
- ☐ Estrategia
- ☐ Plataformas
- ☐ Rol
- ☐ Simulación
- ☐ On line

Además de PC, tienes o piensas comprarte en los próximos meses:
- ☐ PSone
- ☐ PlayStation 2
- ☐ X-box
- ☐ Game Cube
- ☐ Game Boy Advanced/SP
- ☐ N-Gage
- ☐ No tengo consola

Otra..

¿Cuáles son las características técnicas de tu PC?
- ☐ Procesador: .... MHz
- ☐ Memoria: .... MB de RAM
- ☐ Tarjeta gráfica: .... MB

Lector de DVD en el PC:
☐ Sí ☐ No

¿Dispones de acceso a Internet?
- ☐ Sí, en casa
- ☐ No
- ☐ Sí, en otro sitio. ¿Dónde? ....

....

¿Qué tipo de conexión tienes?
- ☐ Módem
- ☐ RDSI
- ☐ ADSL
- ☐ Cable

¿Juegas en Internet?
- ☐ Sí
- ☐ Sí, a juegos con cuota mensual
- ☐ No

¿Comprarías juegos a través de Internet?
☐ Sí ☐ No



JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

O. GARCÍA

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

D. VALVERDE

ANÁLISIS A LA CONTRA

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Me gustaría saber qué les pasa últimamente a los *Need for Speed* de EA. Desde *NFS: Road Challenge*, se han ido saltando pequeños detalles que los hacían entretenidos, al menos para mí. Por ejemplo la meteorología en las carreras ya no es configurable. Aunque tampoco le doy mucha importancia, ¿a quién no le gustaba ir a 200 con lluvia y de noche en un circuito? Tal vez es que se preocupan demasiado de los gráficos.

Por otra parte, están las repeticiones. Las del *Hot Pursuit* ya eran decepcionantes y *Underground* ni siquiera tiene. Tal vez sea yo el único al que le importa, pero en este juego serían espectaculares. ¿Qué pasa si salgo volando en un drag o hago un derrape bonito y quiero verlo de nuevo? Espero que solucionen esto de alguna manera. Bueno, aun con esos pequeños detalles, este ultimo NFS es un juegazo muy recomendable. Sería brutal si volvieran a la carga las repeticiones.

Gabriel Hernández (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Sí, iba en serio lo de que la política de fichajes de nuestro bienamado Nava cada vez es menos selectiva. Incluso podemos considerar tu candidatura (¿por qué no?) si estás dispuesto a cobrar el salario mínimo interprofesional, trabajar madrugadas y fines de semana y recibir un par de azotes de vez en cuando. Piénsalo, es más de lo que nos ofrecieron a nosotros.

Así se ve el mundo desde casa de Masnou, el hombre que vino del frío.

Faltan cuatro semanas:

Otro refuerzo pescado a última hora en el mercado de invierno: se trata de Carlos Robles, que ya jugó los minutos de la basura en *Game Live* cuando el mundo era joven y la revista también. Luego se hizo rico, se fue lejos y se olvidó de nosotros. Ahora ha vuelto, y le leeréis por aquí de vez en cuando.

Faltan tres semanas:

Desde que descubrió la demo multijugador de *Unreal Tournament 2004*, la noche, las mujeres, el alcohol y hasta *Dark Age of Camelot* han dejado de tener sentido para Sánchez. Él sólo quiere jugar noche y día a su nuevo amor. Sus ligues internautas le añoran, pero las verdaderas pasiones son así de exclusivas.

Faltan dos semanas:

Un lector nos acusa de vete a saber qué porque en el reportaje sobre juegos inéditos nos referimos a ETA como "grupo armado". Por muy terroristas y asesinos que sean en ETA (que lo son, qué duda cabe) son un grupo y están armados. Así que no vea usted brujas donde no las hay, que el lenguaje es muy rico.

Falta una semana:

Pues sí, seguimos fichando. Esta vez, el que se ha puesto a tiro es un ilustre profesional del diseño gráfico que responde al nombre de Leks y pasa por aquí de vez en cuando para echar una mano. En fin, que al final ha hecho falta incluso más gente para sustituir a Martín Sánchez.

Hora cero:

Cerramos el panfleto este nuestro con el Coronel de baja por enfermedad, García enzarzado en un reportaje eterno que aún se le resiste y nuestro ejército de maquetadores ocupado en labores que nada tienen que ver con *Game Live*. Cerramos de puro milagro, claro que sí. Una vez más.

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Marzo de 2003 quedará para el recuerdo como el mes de *Colin McRae Rally 04* y *Deus Ex: Invisible War*. Comparados con este par de luminarias, el resto de juegos palidece y se ve forzado a dar codazos para asegurarse un hueco bajo los focos.



EL BUENO

Como en este país la gente tiene tendencia a hacer leña del árbol caído, no está de más recordar que Colin McRae es bueno. Un buen profesional de la conducción y un buen tipo, por mucho que se le haya pasado el arroz y no tenga escudería para participar este año en el mundial de rallies. Lo que sí tiene es juego.



EL FEO

Está feo que nos hayan hecho esperar tanto para disfrutar de un juego de rol con fundamento y sustancia como *Arx Fatalis*. Hace unos meses, sus malos nos hubiesen parecido de una fealdad superlativa, pero ahora ya no resultan capaces de rivalizar en horror con los bichejos de *Magic: The Gathering* o los vampiros de *Legacy of Kain*.



EL MALO

Es lo que tienen los juegos moralmente ambiguos y protagonizados por personajes amnésicos, como es el caso de *Midnight Nowhere*: nunca sabes si el malo eres tú, si son ellos, si no hay malo o si el Mal somos todos. En cuanto a juegos malos, y esta vez de verdad, *Revolution* y *Civil War*, cuyos análisis te hemos ahorrado.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

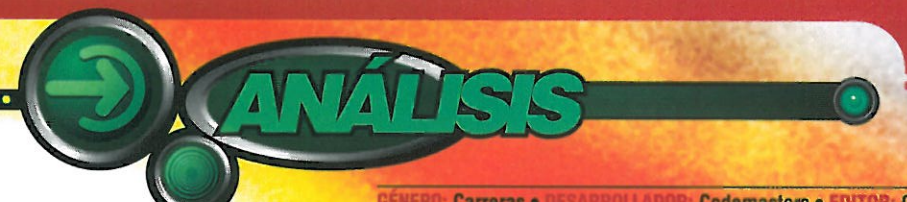
5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

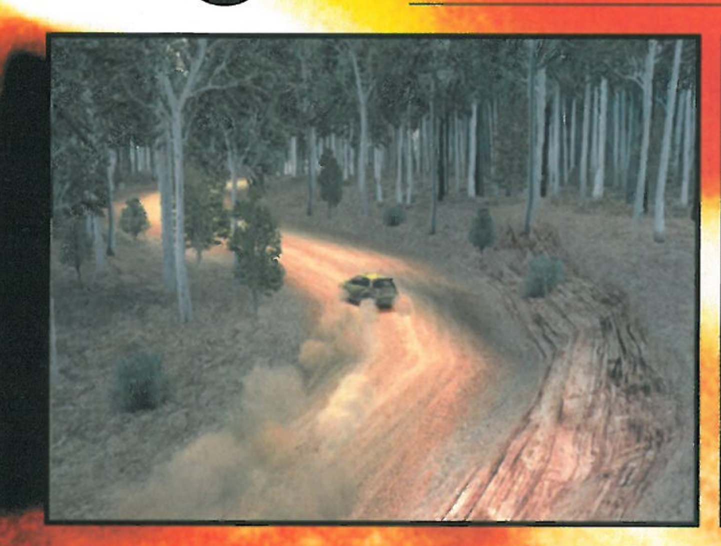
3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +3



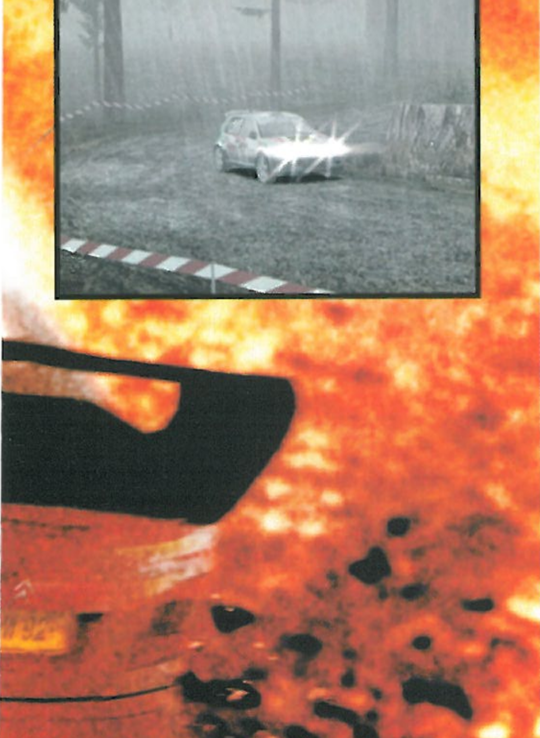


COLIN MCRAE RAL

Las consolas de nueva generación **disfrutan** de su cuarto ***Colin** McRae Rally* desde **hace medio año**. A nosotros **nos ha tocado esperar.** Hacernos ilusiones. **Preguntarnos cómo sería** nuestra versión, qué mejoras aportaría. Pues bien, **se acabó la incertidumbre**: la cuarta entrega de la serie de rallies virtuales más reputada **ya está entre nosotros.**

LY 04

Por C. Robles





Se conserva esta cámara, pero se ha perdido la que dejaba ver tan solo el capó.

Ya iba siendo hora. Casi medio año ha pasado desde la aparición de *CMR4* para PS2 y Xbox. ¿Por qué el juego ha tardado tanto en pisar nuestras inmaculadas tarjetas gráficas, ávidas de polvorientos polígonos? ¿Tal vez porque las mejoras para el juego de PC son tan profundas que no se ha podido hacer más rápido? ¿Quizás porque va a incluir un amplio surtido de opciones extra la mar de innovadoras? ¿Nos espera un juego distinto, una exclusiva para compatibles que deja en simple broma lo que ya vimos en consolas?

Pues no. Nada de juego nuevo: es exactamente el mismo. No te vamos a engañar: los desarrolladores parecen haber dedicado gran parte de este tiempo a tomar café y atiborrarse de pasteles. Las diferencias entre este juego y el de consolas son pocas, las justas. Bien, intentaremos ser algo más concretos: hay una, la posibilidad de disfrutar del modo multijugador a través de Internet y LAN.

Claro que todo esto no suena tan mal si tenemos en cuenta que la versión consolera ya era prácticamente perfecta y que no había gran cosa que mejorar. Gráficos, sonido, traducción de los comentarios del copiloto, diseño, nivel de detalle de las texturas, suavidad del control... Todo, absolutamente todo en *CMR4* roza la perfección.

Paga y corre

Tal vez todavía recuerdes la adaptación a PC de *CMR3*, llena de trampas para hacerte sudar la gota gorda. Pues bien, en *CMR4* ya no te topas con rocas puestas ahí con toda la mala fe para que te estampes contra ellas tras superar un montículo sin apenas espacio para frenar. Ni te encontrarás con desvíos que ni notarás hasta que hayas dejado el capó incrustado en un árbol.

CMR4 es más coherente y realista, no tan rebuscado. Incluso el nivel de dificultad se ha suavizado ostensiblemente, ajustando un poco la jugabilidad para que no tengas que repetir cada dichosa prueba cientos de veces hasta conseguir el mejor tiempo. También se han mejorado los comentarios del copiloto, que en *CMR3* parecían los de un robot y que, para colmo, solían hacerse oír demasiado tarde como para reaccionar a cada obstáculo adecuadamente.

Pero la diferencia más notable es el aspecto de los gráficos, mucho mejores que en la anterior entrega. Sin embargo, había algo en *CMR3* que aquí se echa de







Los efectos de luz son geniales... hasta que empotras los faros contra un árbol.



Como siempre, las repeticiones son una delicia.

menos. Y mucho. Se trata de la posibilidad de ajustar el juego a la potencia de tu ordenador. En la anterior entrega de la serie, si los gráficos daban pequeños saltos, bajabas un poco el nivel de detalle y un par de opcioncillas y todo discurría por tu pantalla como la seda. En *CMR4*, lo pongas todo al máximo o lo pongas todo al mínimo, el ordenador responde prácticamente igual.

En fin, un ejemplo de cómo no deben ser las opciones gráficas de un juego. Cambies lo que cambies (a excepción de la resolución en pantalla, claro), todo se ve muy similar. Y funciona igual, encima. ¿Que con todas las opciones al máximo el juego te da saltos que dificultan la conducción? Pues déjalo como está, porque si bajas todas las opciones, tendrás exactamente el mismo problema. ¿Solución? Cómprate la tarjeta gráfica y el procesador recomendados. No hay más salida.

Vamos, que lo que al final tenemos entre manos es un clon exacto del juego de consola. Y las opciones de configuración gráfica ofrecen texturas que se corresponden a las de la versión Xbox en el nivel alto y a las de PS2 en el nivel bajo. Perfecto, no podemos quejarnos: es un juegazo con todas las de la ley. Pero no acabamos de entender por qué se ha tardado medio año en hacer la conversión.

El nivel de dificultad se ha suavizado, ajustando un poco la jugabilidad

El juego

Por lo demás, el juego ofrece mucho. Y casi todo bueno. No lo dudes, el nuevo *Colin McRae* es una gozada. Más, aunque parezca extraño, por el hecho de no ser oficial. Gracias a no contar con la licencia del World Rally Championship, como ya sucedía en *CMR3*, esta nueva entrega se permite el lujo de llevarte a competir por países que a Carlos Sainz seguramente ni le suenan: que si el Rally de Estados Unidos, que si el Rally de Japón... Y así, hasta un total de ocho, con 48 etapas en total compuestas por nada menos que 34 clases distintas de terreno (para los que habrás de elegir entre 19 tipos de neumático, que se dice pronto).

La libertad de los desarrolladores a la hora de dar forma al juego ha sido total, y la han usado bien: tramos brillantes, aunque no sean reales, en países reales, aunque no sean sedes de pruebas del verdadero WRC. Y con coches tan reales como no oficiales: están los que Codemasters ha querido que estén. Y claro, esto incluye algunas de las joyas más deseadas por los aficionados al género desde



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

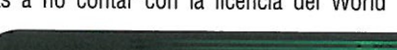
Web www.codemasters.com/colinmcraerally04



VEREDICTO

El tiempo transcurrido desde la aparición de las versiones para consola no ha aportado novedades sustanciales a esta conversión. De hecho, viene a ser el juego de consolas con opciones multijugador. Aun así, *CMR4* es, sin lugar a dudas, el mejor juego de rallies hasta la fecha.

9



DESBLOQUÉALO TODO

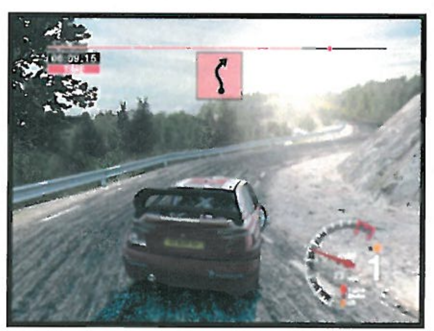
Una cosa lleva a la otra. Conseguir mejores piezas en los tests te permitirá ganar carreras, ganar carreras te llevará a ganar campeonatos y éstos te permitirán acceder a los coches especiales. Algo así como un dominó.


A medida que ganes nuevas piezas en los tests, obtendrás un rendimiento muy superior.



Pero para conseguir los coches especiales, deberás ganar los campeonatos normales.


Lo que te llevará a experimentar la felicidad absoluta al volante de viejas glorias como ésta.



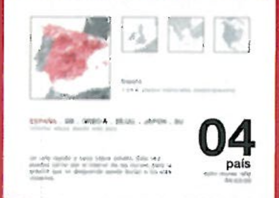
Gráficamente, CMR4 no podría ser más imponente. Si tu PC está bien musculado, claro.



Conducir por una Suecia como ésta es todo un lujo para los sentidos.

AUSTERIDAD EFICIENTE

Los menús del juego son en esta ocasión más austeros que en *CMR3* (que tampoco era el colmo de la policromía), pero la mar de funcionales. No pierdas detalle, porque todas las opciones e informaciones que verás en ellos resultan de utilidad. Si aprendes a tener en cuenta detalles como el porcentaje de los tipos de terreno, la cantidad de luz o la longitud de las marchas según la abundancia de rectas, conseguirás arañar unos segundos al reloj que te vendrán de perlas en la clasificación final de cada etapa.



Los tipos de terreno que encontrarás en cada país son radicalmente distintos.



Presta atención a las medidas de terreno, luz, dificultad, etc. Son datos fundamentales.



Enseguida comprobarás que una configuración mecánica adecuada es esencial.

el principio de los tiempos de la combustión de cuatro tiempos: el asquerosamente potente Quattro de Audi, el mítico Lancia Delta... Obscenamente preciosos. Además, a diferencia de *CMR3*, esta vez no tendrás por qué pilotar un mismo coche durante todo el juego la primera vez que te lo pases, sino que tendrás varios modelos entre los que elegir en cada categoría y modo de juego.

No obstante, debes pilotar duro para disfrutar de las joyas más potentes. Al principio, sólo tienes acceso a unos pocos coches en las modalidades de tracción a las ruedas delanteras y a las cuatro ruedas (campeonatos diferentes); del mismo modo, debes ir completando pruebas para acceder a nuevos tramos. Así, para poder disfrutar de los más enrevesados tramos del Rally de Catalunya con un magnífico Audi de chorrocientos caballos, primero tienes que sudar la gota gorda con un humilde Citroën en los campeonatos menores. Lo de siempre, sí, pero con la diferencia de que aquí los premios a desbloquear son apetecibles de verdad: circuitos nuevos, coches nuevos y, la gran novedad, las nuevas piezas que probar.

Novedades mecánicas

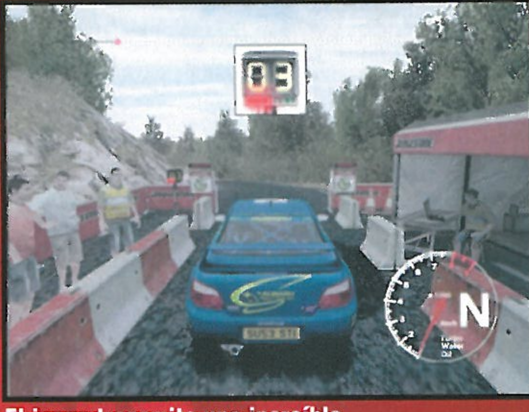
Esto de desbloquear las piezas disponibles para la preparación del coche ya apareció como novedad en *CMR3*, pero en *CMR4*, además, puedes probarlas. Durante los campeonatos, cuentas con una serie de tramos extra en los que probar los componentes de tu vehículo para optimizar después su funcionamiento durante las carreras normales. Así, si en la prueba del test de amortiguadores consigues cargarte los muelles en un tiempo determinado, tu equipo de mecánicos aprende a calibrarlos mejor de cara a las etapas siguientes, y habrás ganado un kit de amortiguación nuevo (más resistente y fiable que el que tenías por defecto).

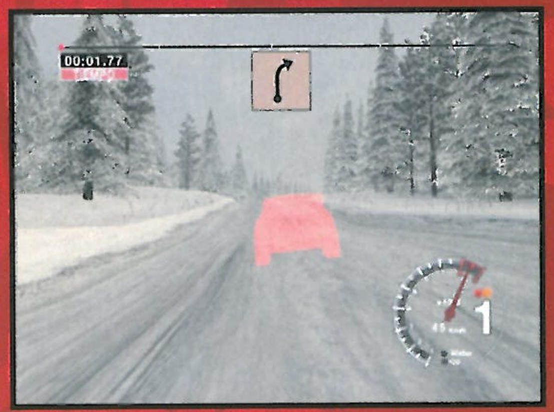
El mismo sistema se sigue para adquirir nuevos neumáticos, turbos, motores, etc. Eso sí, sólo dispones de un par de oportunidades para conseguir estas mejoras para tu coche. Si no puedes hacerlo, tienes que continuar apañándotelas con las piezas con las que empiezas por defecto. ¡Si quieres tunear el coche, vas a tener que currártelo!

No deja de ser una gran idea, y muy original, aunque (siendo sinceros) lo cierto es que no resulta necesario mejorar gran cosa. Teniendo algo de cuidado con la salud mecánica de tu buga, puedes ganar la mayoría de las etapas del juego sin grandes dificultades. Siempre que no subas la dificultad del juego ni apures demasiado las posibilidades del coche durante la carrera, claro, porque, eso sí, en cuanto te la pegas




Grecia se presenta aquí más dura e incontrolable que nunca.


El juego transmite una increíble sensación de realismo.


Superar al coche fantasma está tirado en los primeros recorridos.

un par de veces, tienes que arrastrar las deficiencias del motor durante el resto de etapas hasta terminar el Rally en el que estés en ese momento.

Ya sabes cómo va esto. Cárgate la caja de cambios y verás cómo el dichoso coche tarda unos cinco segundos en meter primera con éxito después de chocar. O cómo pasa directamente de la segunda a la cuarta marcha sin pasar por la tercera. Desvencija un poco el motor, y observarás atónito cómo se sobrerrevoluciona sin alcanzar la velocidad de antes. Revienta una rueda y... Bueno, seguro que te haces una idea.

Aun así, por suerte, Codemasters ha rebajado un poco el nivel de dificultad. La nueva edición resulta más asequible para los jugadores neófitos sin por ello llegar a ser aburrido o "demasiado fácil" para los expertos conductores que se graduaron con nota en el exigente *CMR3*. En todo caso, tanto si eres un experto conductor como si no, tus adversarios virtuales no te lo pondrán nada fácil antes de llegar a la mitad del juego, ya que la IA se ajusta en cierta medida al nivel de destreza del jugador y a sus tiempos parciales.

Las mejoras hacen de Colin McRae Rally 04 una experiencia prácticamente real

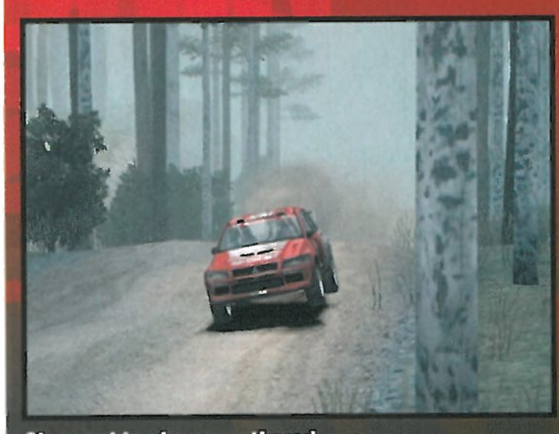
Como la vida misma

Vale, es verdad que no todos podemos permitirnos el lujo de comprarnos un cochazo WRC e ir por ahí haciendo el memo, pero si pudiéramos, la vida real nos parecería idéntica a *CMR4*. Y es que las mejoras, tanto en la física del juego como en los gráficos, hacen de *CMR4* una experiencia prácticamente real.

Ahora la suspensión de cada rueda es independiente, lo que confiere una sensación de adherencia más ajustada a la realidad y te puede llevar a toda suerte de altercados en cuanto te metas un poco en una zanja o una rueda patine sobre la hierba a un lado de la pista. Los tipos de tracción (delantera o total) también ofrecen una respuesta más diferenciada y el funcionamiento de los coches se ha retocado hasta el punto de permitir al jugador que "note" qué vehículo está conduciendo sin necesidad de estar viéndolo. Todos son radicalmente distintos en cuanto a peso, potencia, tracción, tiempo de respuesta, velocidad máxima, aceleración...

Los efectos de luz, los reflejos sobre la carrocería o las nubes de polvo y gravilla que levantas con los neumáticos también gozan de un aspecto la mar de saludable, como las gotas de lluvia sobre el parabrisas con la cámara interior del coche o incluso el modo en que árboles y hierba se mecen suavemente con el aire. Todo, absolutamente todo en *CMR4*, está cuidado al detalle.

Colin McRae Rally 04 es un juegazo como la copa de un Renault 5 Turbo. Si tienes un PC capaz de moverlo con éxito (para saberlo, mira sólo el hardware recomendado, ignora los requisitos mínimos) y no te importa demasiado que la única diferencia respecto a las versiones consoleras sea el juego vía LAN o Internet, encontrarás la felicidad aquí. *Colin McRae Rally 04* es impúdicamente perfecto. Sólo tienes que ver las imágenes que acompañan a estas letras y hacerte a la idea de que jugarlo es todavía mejor.


Si no cuidas los amortiguadores, pierdes adherencia.

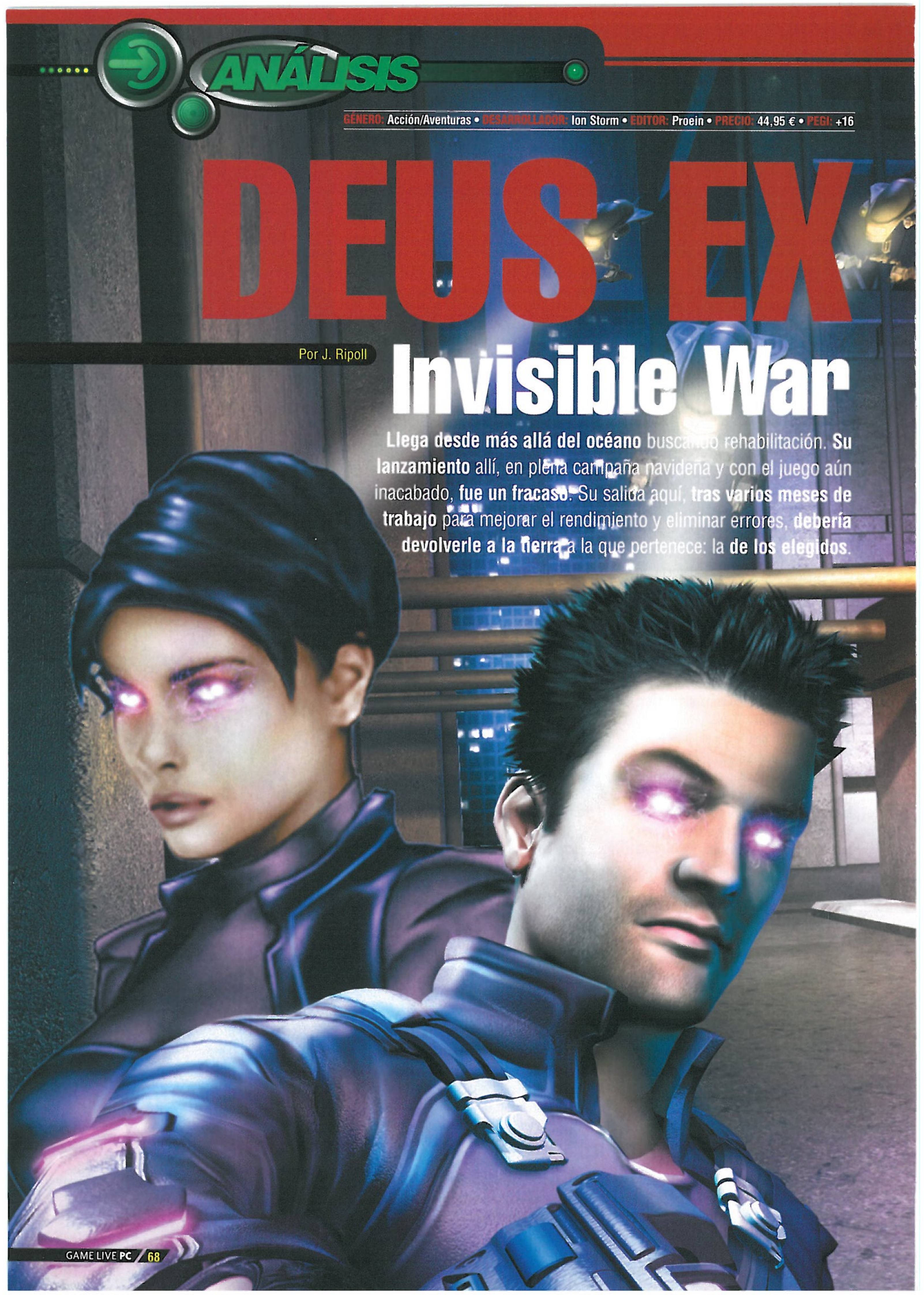

Si el polvo te deja boquiabierto, se te llenará la lengua de porquería...

GÉNERO: Acción/Aventuras • DESARROLLADOR: Ion Storm • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +16

DEUS EX Invisible War

Por J. Ripoll

Llega desde más allá del océano buscando rehabilitación. **Su lanzamiento** allí, en plena campaña navideña y con el juego aún inacabado, **fue un fracaso**. Su salida aquí, **tras varios meses de trabajo** para mejorar el rendimiento y eliminar errores, **debería devolverle a la tierra** a la que pertenece: **la de los elegidos**.





¿Recuerdas *Jóvenes prodigiosos*? Sí, esa película en la que Michael Douglas interpretaba a un profesor de literatura inmerso en la redacción de su segunda novela. El recuerdo del éxito de la primera pesa como una losa en las más de mil páginas que lleva escritas. Una noche, una alumna con talento y enamorada de él, se hace con el manuscrito. Su valoración no puede ser más desencantada y ácida: "Tú siempre nos dices que cuando escribamos tomemos decisiones. En esta novela, no he visto que hayas tomado ninguna". En cuanto lo oye, el profesor se hunde en la miseria, consciente de que se trata de un veredicto tan cruel como acertado.

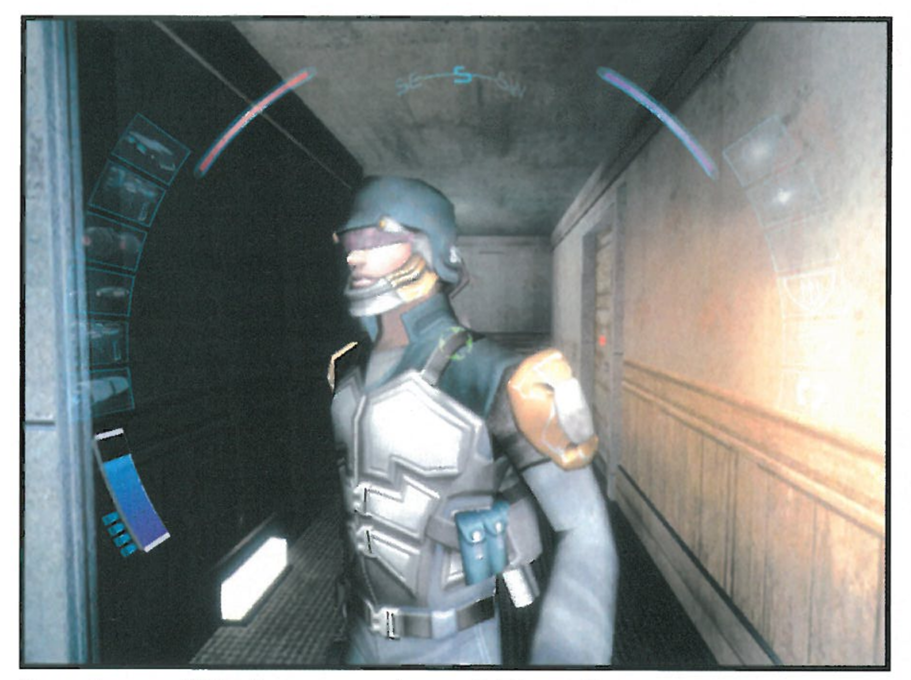
Warren Spector es un gran teórico de los juegos y un diseñador veterano que regresó de entre las sombras con el éxito de *Deus Ex*. Él es el escritor de *Jóvenes prodigiosos* y nosotros somos sus alumnos. *Invisible War* es su novela maldita de más de mil páginas. Un conjunto de ideas brillantes que no acaban de cuajar del todo porque sus creadores no han querido o no han podido tomar las decisiones más acertadas.

Elegir en la oscuridad

Han pasado 20 años desde que J.C. Denton pusiera punto y final a una era en el primer *Deus Ex*. Pese a todo, el mundo sigue teniendo ese inconfundible aire a cromo desteñido de *Blade Runner*. Te esperan 20 horas en las que vas a sortear traiciones y giros de trama inesperados, y afrontarás decisiones tan difíciles como ponerte del lado de una tiranía tecnológica o de un grupo de fundamentalistas religiosos.

Como ves, *Invisible War* no es un juego de blanco o negro, sino de negro o negro. Y ése es su primer acierto. A diferencia de *Caballeros de la vieja república,* donde siempre hay que decidir entre una cosa buena buenísima u otra mala malísima, aquí se avanza a ciegas, siguiendo las órdenes de unos u otros sin tener demasiado claro si es mejor la cura o la enfermedad.





Pasar desapercibido siempre va mejor que iniciar un tiroteo.

Pero mucho antes de ser parte fundamental en el final de esta nueva vieja era, debes elegir sexo y color de piel. Y aunque ninguna de esas decisiones influye (por desgracia) en el desarrollo de la partida, uno desearía poder elegir también su rostro: el que viene por defecto parece más propio del cantante de un grupo de rock de la MTV que de alguien que va a cambiar el curso de la historia.

Cámaras, acción...

Para los no iniciados en el universo *Deus Ex*, recordar que esta saga poco tiene que ver con *Doom* y derivados. Más cerca del rol que de la acción clásica, el juego se basa en una serie de acciones con un por qué. Además, permite resolver cualquiera de los problemas de múltiples formas distintas. Gracias a un complejo diseño de escenarios y a la amplia variedad de

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

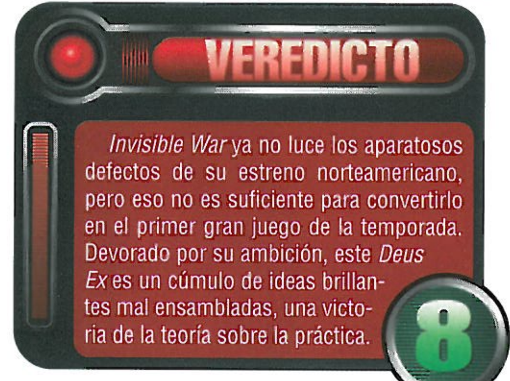
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.deusex.com



MEJORAS AMATEUR

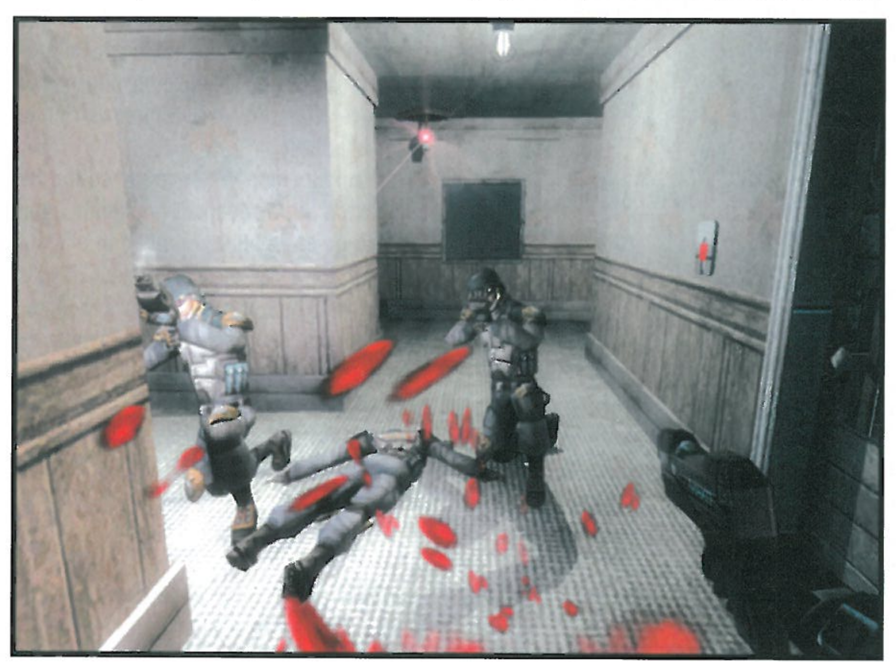
Una de las grandes decepciones de *Invisible War* fue el nivel gráfico que tenía al llegar a las tiendas. Todos los personajes lucían rostros poco definidos y las paredes de casi todos los edificios estaban pintadas con texturas de baja definición. Por suerte, gracias a un monumental esfuerzo colectivo de algunos seguidores del juego, están apareciendo modificaciones que elevan mucho el nivel gráfico. Compara las dos capturas y te darás cuenta. Desde http://home.online.no/~johmoe/images/JohnP_DX-IW_Textures, podrás descargarte la última actualización, de cerca de 50 MB, que ha recibido los aplausos de Warren Spector.







Los escenarios exteriores son más pequeños que los de la primera entrega.



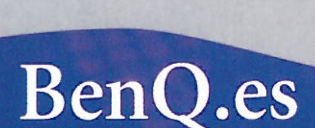
La sangre que salpica la pantalla es más irreal que la de una película gore.





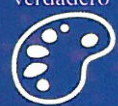
Official IT Partner of UEFA EURO 2004™

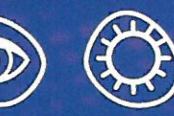
Monitor CRT =
Cacharro. Rústico. Terminal.
No te quedes fuera de juego.



BenQ FP 767-12

Color verdadero | Nitidez | Contraste | Brillo | Movimiento




Si quieres saber lo que es jugar de verdad olvídate de los monitores CRT y prueba lo que se siente frente a todo un monitor BenQ FP 767-12, el primer monitor TFT con una velocidad de refresco de 12 milisegundos (ms).
Si eres de los que crees que ningún TFT puede competir con tu viejo CRT, simplemente estás equivocado. Deja de torturar tus retinas y disfruta de la tecnología Intrinsec Property II™ de BenQ y entenderás porqué somos uno de los principales fabricantes de paneles LCD del mundo. 17". 12 ms. 500:1. 300 cd/m². Altavoces estéreo... ¿Jugamos?

BenQ
Enjoyment Matters

armas de que te vas apoderando, los niveles pueden terminarse sin disparar una sola bala, buscando rutas alternativas, pasando desapercibido o gastando hasta el último cartucho.

Lástima que tan buenas ideas no impliquen una realización a la altura. Comparado con *GTA*, *Mafia* o los propios *Caballeros...*, el mundo de *Invisible War* se antoja de cartón piedra. Está lleno de detalles, pero es demasiado estático y pequeño para ser creíble. Ya puedes entrar una y mil veces en un bar o una discoteca que siempre encuentras a la misma pareja discutiendo, como si el tiempo no pasase para ellos. Eso tampoco sería un problema decisivo si el jugador no tuviese que pagar el peaje de una pantalla de carga entre escenario y escenario. Al principio no importa, pero pronto se convierte en motivo de frustración y estropea el ritmo de la historia.

Cada jugador lo completará a su manera, aprovechando las mil y una combinaciones posibles

¿La culpa? A repartir en partes desiguales entre la condición multiplataforma del título (salió simultáneamente para Xbox) y los problemas con el motor gráfico. En esto último, Ion Storm hace bueno el tópico del hombre y la piedra. El lastre del primer *Deus Ex* fue trabajar sobre los cimientos de *Unreal Tournament* y el de su continuación ha sido el de remodelar por completo el motor gráfico *Unreal Warfare* cuando se encontraban a mitad de desarrollo. Se ha elegido entre un rendimiento aceptable y unos gráficos apabullantes, y por eso nos quedamos sin la prometida calidad de las texturas y el alto nivel de modelado. La



IMPLANTES DEL FUTURO

Finalmente, el polémico HUD ha resultado ser más práctico y menos obvio de lo que en un principio parecía. Una de las grandes mejoras de *Invisible War* respecto a la primera entrega es la facilidad para instalar o utilizar las biomodificaciones, recursos muy útiles en situaciones desesperadas.

AUMENTO DE FUERZA

Útil para desbloquear vías obstruidas por objetos pesados que sólo puedes levantar si has instalado esta biomodificación pasiva.

ATAQUE DE BIOTOXINAS

No demasiado práctico. Genera una bola luminosa que gira a tu alrededor y sólo ataca a los enemigos una vez les has disparado.

DOMINACIÓN DE BOTS

Imprescindible. Se consigue en el mercado negro. Te permite tomar el control en primera persona de cualquier robot, cámara o torreta a tu alcance.

CAPA

Como si fueses Harry Potter, esta biomodificación te vuelve invisible ante los ojos humanos. De nada sirve frente a cualquier otro elemento de seguridad.

PROTECCIÓN AMBIENTAL

Te protege de bombas tóxicas y sustancias radiactivas. De todas formas, conseguir este implante no debe ser tu prioridad.

INTERFAZ NEURAL

La joya de la corona. Te permite acceder a las terminales de control sin código alguno y manipular desde allí cámaras o torretas.

POTENCIACIÓN DE LA VISIÓN

La versión biomodificada de lo que llamamos una linterna. Tú verás si por algo así vale la pena dejarse un puñado de créditos.

REGENERACIÓN

Sana cuando quieras. Resulta una adquisición obligada si quieres tener posibilidades de llegar al final del juego.

UNIDAD ESPÍA

Una cámara con control remoto que cuenta con una granada EMP. Resulta mucho más espectacular que útil.

AUMENTO DE VELOCIDAD

Se trata de una opción interesante, porque permite afrontar caídas desde grandes distancias sin sufrir apenas daño.

SIGILO

Hazte con él y tus pasos serán tan delicados como los de una bailarina. Comparándolo con la biomodificación Capa, ésta es menos eficaz.

DESCOMPOSICIÓN DE CUERPOS

Al acercarte a un cuerpo inconsciente, absorbes su salud en la mejor tradición de los parásitos nanotecnológicos.

DEFENSA AGRESIVA

Hace que las granadas y los misiles que te lanzan los enemigos exploten antes de alcanzarte.

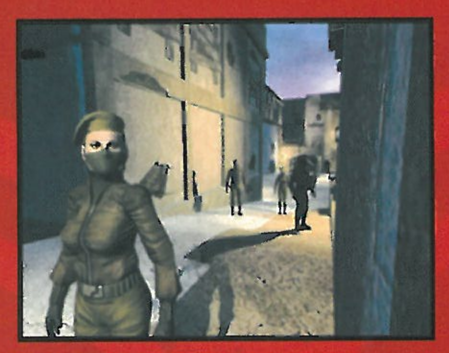
CAMUFLAJE TÉRMICO

Te ayuda a pasar desapercibido frente a robots, cámaras y torretas, pero no frente a los enemigos humanos.

DESCARGA ELECTROSTÁTICA

Aumenta mucho el daño que infligen tus puñetazos. De todos modos, no olvides que cuanto más lejos tengas al enemigo, mejor.


Los robots son los enemigos más odiosos del juego.



El Cairo es uno de los mejores escenarios del juego.



En los laboratorios siempre encontraremos alguna biomodificación que robar.

mejor característica visual es la iluminación dinámica, que genera sombras en tiempo real y unos efectos ciertamente espectaculares. Algo que, por desgracia, influye más bien poco en el desarrollo de la partida.

El debate entre estética y realidad también se extiende a la física del juego. Utilizando la tecnología Havok, casi todo lo que encuentras en los escenarios puede cogerse y lanzarse, romperse o moverse. Pero tan lejos tiras una cafetera como una caja enorme de metal, y ya puedes estar a las puertas de la muerte que nada te impide transportar un cadáver los metros que tú quieras sin cansancio alguno.

Invisible War ofrece un mundo lleno de detalles pero demasiado pequeño y estático

El último viaje



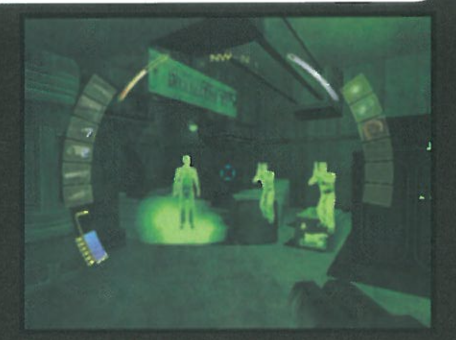
Invisible War puede tener defectos obvios pero éstos deben quedar arrinconados por un puñado de virtudes únicas. No olvidemos que es uno de los pocos títulos que cada jugador completará a su manera, aprovechando las mil y una combinaciones posibles. La linealidad y todos sus descendientes no tienen cabida aquí.

Además, los europeos podemos estar de enhorabuena: cuando el juego salió en Estados Unidos, las armas estaban mal calibradas y eran necesarios más de cuatro tiros en la cabeza para acabar con un enemigo. Ahora ya no. Un tiro, un cadáver. Por añadidura, en la versión europea los personajes no te atacan a las primeras de cambio, sino que primero intentan saber en qué bando estás y luego, si acaso, buscan refuerzos o activan la alarma más cercana. Aunque su IA sigue teniendo sus lagunas, ya no resulta tan obvia y risible.

Hay que recordar, pese a todo, que el juego carece de multijugador, pide ordenador en garantía y kilos de paciencia. Cada uno acabará llegando a su propio veredicto, pero se hace más que evidente la distancia entre lo que se pretendía dar y lo que de verdad se ha dado. Tal vez cuando llegue *Deus Ex 3*, una vez superada la maldición de la segunda obra, Warren Spector pueda volver a mirar el futuro con la confianza de que es suyo.



Cuidado: matar a la persona equivocada puede costarte caro.



Aprovecha los filtros visuales para ver los puntos débiles de los adversarios.



Los enemigos siempre atacan en compañía.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Auran • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 € • **ADESE:** TP

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

Ha llegado el momento de subir al tren y **surcar** las extensas **líneas férreas** con puntualidad, rigor y hechuras de buen profesional. Y es que esto de **conducir trenes ni siquiera exige** que te saques un **carné** por puntos. Al menos de momento.

Por J.Font



La nueva entrega permite una mayor interacción con el entorno.

Los simuladores ferroviarios tardaron en llegar a nuestros compatibles, pero han acabado haciéndolo por partida doble. A la pulcra serie *Train Simulator* se ha añadido *Trainz*, otra serie que está por la labor de hacernos traquetear sobre raíles. Además, la edición de este año supone un claro salto cualitativo en varios niveles. Y eso que sigue nadando entre dos aguas, sin definir del todo su identidad, a medio camino entre las maquetas ferroviarias y la simulación.

Trainz permite acceder a tres modos de juego: ingeniero, maquinista (puede jugarse tanto en escenarios predeterminados como en los que tú mismo crees) y escenarios. En el modo ingeniero, puedes modificar los escenarios del juego a tu antojo, incluir nuevos trazados, alterar el terreno y añadir todo tipo de elementos. La novedad es que las opciones de juego se han ampliado y ahora hay un margen de interacción entre lo estrictamente ferroviario y la actividad industrial.

El trazado de tus rutas debe adaptarse a la lógica productiva y al transporte de mercancías, algo que no es tarea fácil. Es conveniente evitar los desniveles bruscos y peraltar las curvas demasiado cerradas si no quieres ver cómo el tren abandona las vías. Tienes muchas herramientas para llevar a cabo estas tareas, aunque puede resultar un poco difícil habituarte a ellas y acertar en el trazado.

A todo tren

También puedes unirte a la bastante activa comunidad on line del juego para intercambiar escenarios con otros usuarios. Una vez completados, puedes acceder a



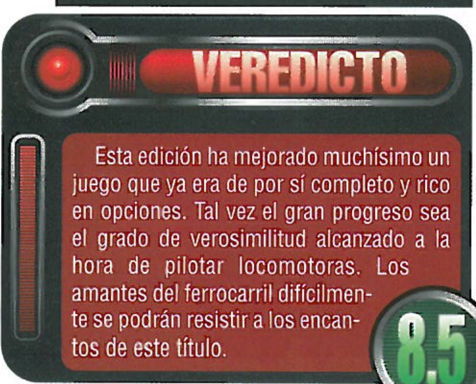
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.auran.com/TRS2004/default.htm



VEREDICTO

Esta edición ha mejorado muchísimo un juego que ya era de por sí completo y rico en opciones. Tal vez el gran progreso sea el grado de verosimilitud alcanzado a la hora de pilotar locomotoras. Los amantes del ferrocarril difícilmente se podrán resistir a los encantos de este título.

8,5



La vista desde la cabina te hará sentirte todo un maquinista.

MÁS Y MEJOR

Las nuevas opciones de juego son las que permiten hablar de un notable salto cualitativo en esta saga ferroviaria.

ESCENARIOS

La inclusión de escenarios con objetivos a cumplir es uno de los alicientes. Tendrás que llevar a cabo varios objetivos con la máxima puntualidad. Lástima que sean pocos.



AUTOMATIZACIONES

Podrás asignar tareas a las locomotoras para que se lleven a cabo de manera automática. La introducción de edificios industriales o de pasajeros permite añadir nuevos retos.



estos mapas en modo maquinista. Aquí los objetivos cambian: se trata de llevar las locomotoras y convoyes de un lado a otro y acumular puntos a base de puntualidad y respeto por las normas viarias.

La oferta de este *Trainz* se completa con el modo escenarios, que incluye nueve mapas en los que debes cumplir una serie de objetivos concretos con la máxima celeridad.

En esta nueva entrega se ha incluido un menú de órdenes que permite dar instrucciones a cada uno de los convoyes. De este modo, puedes centrarte en conducir sólo uno de ellos mientras dejas los otros en manos de la inteligencia artificial.

Antes de cada partida, el juego te permite escoger la forma en que vas a conducir el tren. La primera opción es un simple mando rotativo que permite fijar la velocidad y el sentido de la marcha fácilmente. A su lado se encuentran iconos con los que llevar a cabo acciones como el encendido de luces, el control del pantógrafo, el cambio de cámara, etc. Si bien esta opción es ahora más completa que en la anterior entrega del juego, parece mucho más interesante optar por la gran novedad de esta edición: conducir la locomotora desde su panel de control.



Las maniobras son una constante. Desenganchar vagones, cambiar de orientación...

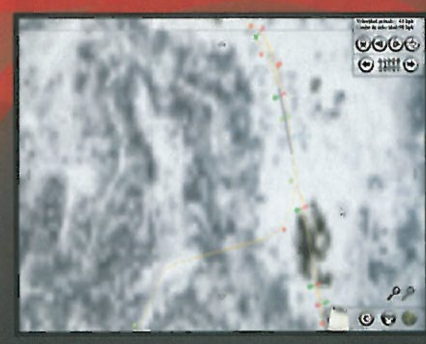
Aquí es donde entra en juego el componente de simulación de *Trainz* y donde (claro está) la cosa se complica de manera considerable. Aun así, algún detalle no acaba de estar bien resuelto. Es el caso de los velocímetros: puedes alternar entre kilómetros o millas en los paneles de control, pero el juego siempre te marca en millas los límites de velocidad. Detalles menores, en fin, porque la interfaz está bastante bien resuelta.

Antes de cada partida, el juego te permite escoger la forma en que vas a conducir el tren

La ley del raíl

Como complemento curioso, tienes la opción de seguir las máquinas y vagones desde una detallada perspectiva llamada modo cochera. También puedes acceder a todo tipo de información sobre ellas y crear tu propia lista de máquinas favoritas. Es en esta vista donde mejor se aprecia lo mucho que ha mejorado el entorno 3D de juego, con paisajes ricos en detalles y texturas muy trabajados.

Todos estos cambios permiten concluir que el juego ha ganado en variedad de opciones y que tu control sobre lo que en él sucede es también muy superior. Buenas noticias, en fin.



La vista desde el mapa permite localizar trenes y cambios de aguja.



El editor de escenarios te permite modificar los existentes o crear nuevos.



Puedes ubicar la cámara en cualquier punto del escenario.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Valve/Turtle Rock Studios • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 34,99 € • **PEGI:** +16

COUNTER STRIKE Condition Zero

Se han dormido en los laureles. El éxito de *Counter Strike* **debía ser explotado** comercialmente, **pero** no esperábamos que se hiciese de forma tan lenta y poco eficaz. Lo que ahora aterriza en las tiendas **es poco más que el juego de siempre** con dos años de retraso.

Por S. Sánchez

Condition Zero es un producto *Counter Strike*, y eso ya le asegura un cierto éxito. Pero el caso es que se edita tarde y llega de puntillas, sin que quede ni rastro de la revolución que pudo haber sido. Para entender por qué este proyecto ha acabado descarrilando, basta con darle un repaso a su difícil génesis. Ritual Entertainment empezó haciéndose cargo del desarrollo bajo la supervisión de Valve, pero a los creadores de *Half-Life* no les gustó un pelo lo que estaban haciendo. Les retiraron el proyecto y lo pusieron en manos de Gearbox, los autores de *Counter Strike*. Sin embargo, su enfoque (una larga campaña individual con hilo narrativo) tampoco les convenció, y optaron por encargar a Turtle Rock que hiciese una versión del mod original añadiéndole bots inteligentes. Para este viaje, no hacían falta alforjas.

Lo que queda

Algo sí queda de lo hecho por Ritual y Gearbox. Junto al *Condition Zero* propiamente dicho, el CD incluye las llamadas Deleted Scenes (escenas borradas), que no son sino los restos de lo que iba a ser la campaña individual. Se trata de una serie de misiones aisladas que se desarrollan en distintos puntos del planeta y que enfrentan a los grupos terroristas y fuerzas del orden de cada zona concreta.

En ese esbozo de campaña se pueden apreciar algunas de las novedades de *Condition Zero*, como la mejora gráfica respecto al mod *Counter Strike*. No es que sea ninguna proeza si lo comparamos con los estándares actuales, pero sin duda se trata del mejor derivado del motor de *Half-Life*. Las misiones no son nada del otro mundo y se nota en exceso que forman parte de un proyecto inacabado. Las peores tal vez sean las de sigilo, nada adaptadas al espíritu de juego de *Counter Strike*. Se diría que no son más que una excusa para utilizar nuevos aparatos como el cable de fibra óptica o la radio, que sólo funcionan en puntos concretos del mapa.



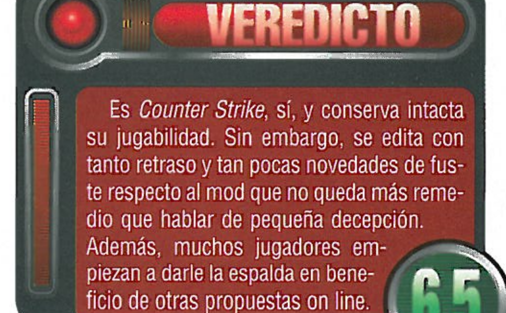
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 GHz
Memoria RAM	96 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.cs-conditionzero.com



VEREDICTO

Es *Counter Strike*, sí, y conserva intacta su jugabilidad. Sin embargo, se edita con tanto retraso y tan pocas novedades de fuste respecto al mod que no queda más remedio que hablar de pequeña decepción. Además, muchos jugadores empiezan a darle la espalda en beneficio de otras propuestas on line.

6,5

Muy mala señal cuando el láser te apunta a ti.



Por lo general, los enemigos de la campaña son algo kamikazes.



Los personajes del juego han ganado en polígonos.



El motor de *Half-Life* ya no está para ciertos trotes.



Jugar como terrorista únicamente está permitido en el modo multijugador.

Lo más probable es que este simple esbozo de partida en solitario te aburra y prefieras centrarte en el modo al estilo del *Counter Strike* de toda la vida. Si lo haces, verás que incluye mapas nuevos (no muchos) y mejoras en las texturas. Sin embargo, nada de todo esto resulta una verdadera novedad, ya que tanto los mapas adicionales como las nuevas texturas y armas han sido incluidos en las actualizaciones de *Counter Strike* aparecidas mientras *Condition Zero* estaba en desarrollo.

INTELIGENCIA DE QUITA Y PON

Está claro que el principal atractivo de *Condition Zero* son sus bots. Algo tendrán que los diferencie de los que puedes encontrar en Internet para justificar el largo desarrollo del juego. Su secreto es que están programados para recorrer cualquier mapa nuevo recopilando los datos necesarios para moverse por ellos. Estos datos se guardan en un archivo que puede ser distribuido entre los jugadores para ahorrar el trabajo de exploración a los demás.



Tipos duros

Tal vez el gran aliciente sea jugar con los bots "oficiales", mucho mejores que los rivales computerizados que puedes descargarte gratis de Internet. En los niveles de dificultad altos, topas con auténticos humanoides de letal puntería. Para superar un mapa, debes ganar en las tres primeras rondas o conseguir una ventaja de dos rondas a partir de la tercera. Como complemento, dispones de una serie de objetivos secundarios obligatorios destinados a perfeccionar tu técnica (ganar una ronda en un tiempo limitado, acabar con un enemigo con determinada arma, rescatar un número concreto de rehenes...).

El gran aliciente es jugar con los bots "oficiales", mucho mejores que los que puedes descargarte de Internet

Son pequeñas variantes que, en definitiva, se resumen en lo de siempre. La posibilidad de invertir los puntos e ir formando un equipo de especialistas para que te acompañen da un aliciente adicional a esta algo cansina fórmula. Antes de cada misión, debes hacer acopio de los puntos disponibles y decidir si los inviertes en profesionales más caros o más baratos.

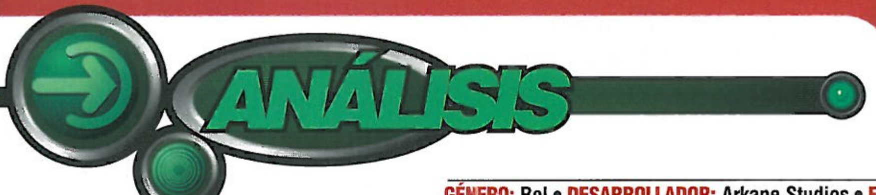
Hecho esto, ya sólo quedan los combates entre terroristas y antiterroristas. Mientras duren, tus compañeros te informarán de la posición que ocupan y de lo que hacen en todo momento y obedecerán tus órdenes... si consigues que confíen en ti. En el apartado multijugador, *Condition Zero* recurre al ya estandarizado Steam, que permite jugar partidas con las versiones actualizadas del mod. En fin, un intento tardío de inyectar algo de sangre a un mod excelente pero que ya conoció tiempos mejores.



Las bombas sólo se pueden usar en determinados lugares.



En la campaña encontrarás algún enemigo de final de nivel.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Arkane Studios • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 34,95 € • **PEGI:** +16

ARX FATALIS

Arx Fatalis ya estaba **a punto de** engrosar nuestra lista de **juegos inéditos** en España. Por suerte **ha acabado cruzando** nuestras **fronteras** tras los pasos de su conversión a Xbox. Hagan pista al **heredero de *Ultima Underworld*.**

Por J. J. Cid

Bajo la etiqueta "rol" tendemos a agrupar un amplio espectro de juegos. Seguro que la mayoría de ellos tienen algún elemento rolero, pero la evolución de los géneros, el cruce de ideas y las nuevas modas han hecho que se fuesen perdiendo los pilares en los que se asentaban los juegos de rol a la antigua usanza.

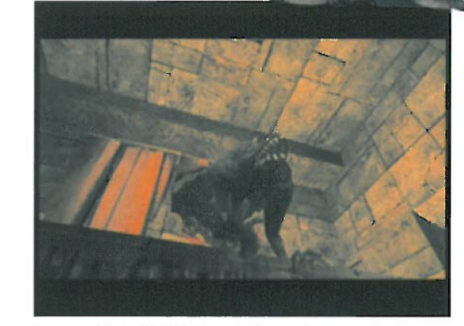
Aun aceptando que este refinamiento del género no tiene por qué ser negativo, la verdad es que a veces se echa de menos algún juego respetuoso con las viejas convenciones del género. Por suerte para los más nostálgicos, *Arx Fatalis* ofrece todo aquello que un jugador de rol tradicional busca en un juego.

Visión subjetiva, exploración exhaustiva, dificultad exacerbada, héroe solitario, historia manida pero bien desarrollada, multitud de objetos, decenas de hechizos... Eso y alguna dioptría de más cuando lo completes es lo que puede esperarse de *Arx Fatalis*.

Claustrofobia necesaria

La perspectiva de juego le viene de herencia y es la imprescindible en títulos de este tipo. Aun así, la interfaz puede resultar algo confusa al principio, ya que hay que alternar dos perspectivas algo diferentes: una para moverse y otra para examinar escenarios, inventario y objetos. El combate es en tiempo real, muy al estilo *Morrowind*, y el sistema de ejecución de hechizos se asemeja a lo visto en *Black & White*. Como en el juego de Molyneux, los conjuros se realizan de manera original y "realista" pero un tanto fatigosa. De hecho, éste es el único lunar en un sistema de control que resulta práctico y fluido cuando te acostumbras a él.

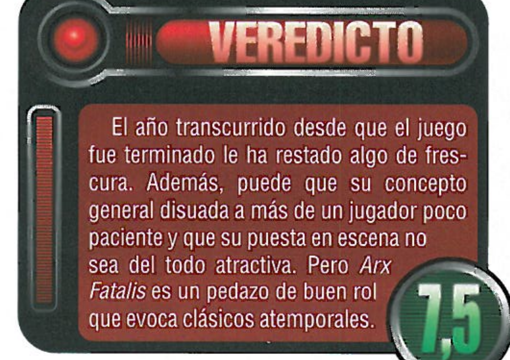
Arx Fatalis es un juego que requiere plena inmersión. Se desarrolla en un reino subterráneo presidido por la oscuridad y los entornos claustrofóbicos. En todo el juego no hay concesiones a la luz



La mejor táctica contra algunos bichos es correr desesperadamente.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 900 MHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.arxfatalis-online.com	





El sistema de magia manual no es demasiado útil en combates cerrados.

ROL SANGRIENTO

Arx Fatalis se recrea en la crudeza del mundo que representa. Con tu poderosa espada, puedes desmembrar a tus enemigos e incluso ensañarte con ellos cuando ya hayan caído. Todo ello, acompañado de un inusual despliegue de chorretones de sangre. Incluso, en una fase concreta del juego, te verás obligado a derrotar a un gusano gigante e introducirte en sus entrañas, con el consiguiente espectáculo de vísceras y elementos mal digeridos.





Los hombres rata tienen la molesta costumbre de desaparecer en cuanto llegas.



Efectivamente, se trata de la mítica espada Aguijón.



Las secuencias de matanzas son habituales durante el juego.

solar, lo que resulta inmersivo, coherente y realista, aunque algo molesto cuando te ves obligado a deambular por los kilómetros de corredores y pasadizos de que constan los escenarios. Gracias a la generosidad de los programadores, cuentas con un útil mapa que se actualiza automáticamente y sin el cual el juego sería casi misión imposible.

Todo empieza con tu desmemoriado héroe en la peor situación posible. Cautivo, desnudo y desarmado, se sumerge en una historia en la que no dispone de demasiado margen de maniobra. Pero la marcada linealidad se compensa con las posibilidades de configuración del personaje. Las características de tu héroe influyen mucho en la evolución del juego, ya que determinan aspectos como la forma en que te enfrentarás o la gran cantidad de puzzles (a veces, exasperantes) que irás encontrando.

Arx Fatalis ofrece todo aquello que un jugador de rol tradicional busca en un juego

El perdón del tiempo

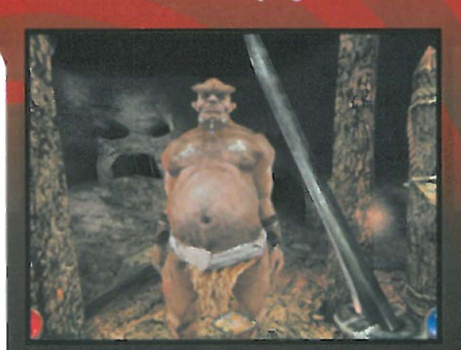
Arx Fatalis arrastra un pesado lastre: ha llegado a España con retraso, más de un año después de su salida al mercado internacional. En un sector que depende tanto de la capacidad de estar al día y de la innovación tecnológica, este retraso hace que el juego parta con muchísima desventaja.

Sus gráficos, además, no sorprenden en absoluto. No es que desmerezcan, pero se sitúan por debajo de lo que se está viendo últimamente en el género, empezando por una referencia tan directa (por sus similitudes) como puede ser *Morrowind*. Personajes con pocos polígonos y decorados algo pobres se unen a la escasez de efectos dignos de mención. Sólo la calidad de algunas texturas merece decididos elogios.

Como nota positiva, da un buen rendimiento en equipos estándar y no pide tarjetas gráficas sólo a la altura de bolsillos bien surtidos. Con lo que no ha podido el paso del tiempo es con su soberbia ambientación sonora, que resulta espectacular en todo momento. Además, cumple una función decisiva en algunos lances del juego.

Se trata de un juego que no acepta medias tintas: o te encanta o lo odiarás a muerte. Resulta difícil y asegura más de un mal trago incluso a roleros a prueba de dragones. Pero puede calarte muy hondo si sientes nostalgia de, por ejemplo, los oscuros subterráneos de *Ultima Underworld*. Más aún si eres uno de esos jugadores minuciosos que gustan de una exploración intensa.

Con sus defectos, sus numerosos *bugs*, su agobiante atmósfera y sus temibles pasadizos, *Arx Fatalis* es un fantástico juego de rol puro, un antídoto ideal contra la epidemia de rol edulcorado y "dinámico" que acecha nuestros compatibles.



No te dejes intimidar: el tamaño no es lo que importa.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Saturn+ • EDITOR: Friendware • PRECIO: 44,95 € • ADESE: +18

MIDNIGHT NOWHERE

El futuro **pinta mal**. El precio de la vivienda no deja de subir, **el cambio climático ya es una realidad** y **los asesinos** en serie **campan a sus anchas** causando cientos de víctimas. Y **no lo decimos nosotros** ni la pitonisa Lola, **sino** los creadores de ***Midnight Nowhere***.

Por G. Masnou

Justo es reconocerlo: lo primero que sorprende en *Midnight Nowhere* es que el juego ha sido localizado a la perfección. Se han traducido voces, textos e incluso elementos gráficos con alguna palabra escrita, ya sean libros, indicadores o carteles. Y se ha hecho bien. Por una vez disfrutamos de una aventura gráfica perfectamente adaptada a nuestro idioma, algo que casi es novedad y por tanto merece ser destacado.

Buena noticia es también que el título de Saturn+ (autores del aún inédito por estos lares *Jazz & Faust*) pueda jugarse en condiciones ideales con un ordenador de gama media. Basta con 64 MB de RAM y 400 MHz para moverlo sin problemas y disfrutar de todas sus opciones gráficas (triple buffer, color de 32 bits, sombras y efectos de transformación e iluminación). La contrapartida es que tampoco se trata del colmo de la exuberancia técnica. Al contrario, austeros personajes 3D evolucionan por entornos bidimensionales pobres, casi esquemáticos, al ritmo de una repetitiva banda sonora hecha con sintetizadores de saldo.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 733 GHz
Memoria RAM	68 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Castellano
Voces	Castellano

Web www.buka.com/game/Game_14.htm



En ninguna parte

La primera toma de contacto con *Midnight Nowhere* resulta algo decepcionante. Sobre todo, por culpa de una interfaz basada en el clásico sistema de apuntar y hacer clic pero bastante mal resuelta. Se ha prescindido de un recurso tan habitual y tan intuitivo como el cursor que se activa pulsando el botón derecho del ratón. En su lugar, tenemos una serie de iconos gráficos que representan las diferentes acciones que, en teoría, podemos llevar a cabo con cada elemento de



Chernoozersk es una ciudad plagada de pútridos cadáveres.



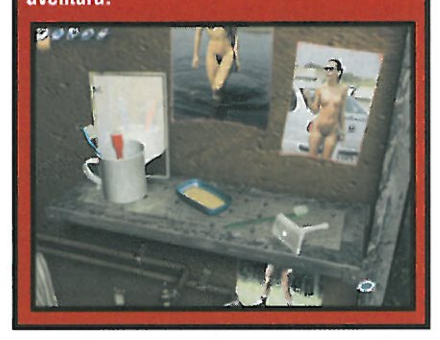
Resulta imprescindible explorar cada centímetro de escenario.



El juego ha sido completamente localizado al castellano.

MUCHA PIEL

Midnight Nowhere debe ser uno de los juegos comerciales donde más desnudos aparecen. Suelen estar en segundo plano, en pósteres, libros o calendarios, pero lo cierto es que los desarrolladores han sembrado el escenario de huevos de Pascua en forma de chicas ligeras de ropa. Por supuesto, ninguno de estos desnudos está justificado por el guión. Todos son gratuitos, un mero aliciente visual para jugadores que no encuentren otras motivaciones para progresar en la aventura.



escenario concreto (usar, mirar, recoger y hablar). Sin embargo, la mayoría de elementos del escenario únicamente responden ante uno de estos iconos, con lo que nos preguntamos por qué alguien ha considerado necesario llenar la pantalla de indicadores gráficos inútiles que sólo sirven para hacernos perder el tiempo.

Si los problemas de control no consiguen exasperarte, puede que disfrutes de esta aventura adulta

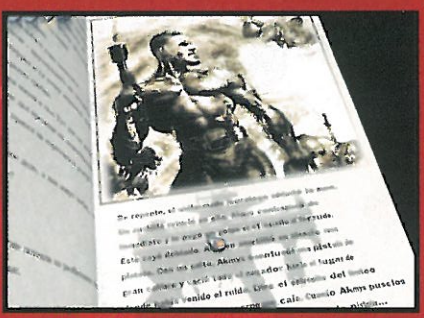
Tampoco convencen del todo, por toscos y lentos, los andares del protagonista. Como pasaba en *The Beast Within*, en *Midnight Nowhere* te mueves sobre raíles. Sitúas el puntero sobre un objeto y el personaje se dirige (bueno, más bien se arrastra) hacia él de forma automática y en línea recta. Este sistema se hace engorroso cuando, por ejemplo, intentas abandonar un escenario. Para hacerlo, debes rastrear los extremos con el puntero en busca del siempre mal situado cursor de cambio de pantalla. Resultaba difícil optar por un control de movimiento menos fluido y realista.

Una ciudad de muerte

Si estos problemas de navegación por el entorno del juego no consiguen exasperarte, puede que disfrutes de esta aventura adulta, con su terrorífico argumento y su opresiva atmósfera. El juego tiene un delicioso regusto a serie B de la mejor y su evolución recuerda a títulos como *Harvester, Gabriel Knight* o *Darkseed.* No obstante, en *Midnight Nowhere*, los diálogos pierden protagonismo en detrimento de la exploración de escenarios y la resolución de puzzles. Estos últimos se basan en la obtención de llaves y claves de acceso y en la combinación (a veces un tanto ilógica) de todos los elementos del inventario.

A medida que te sumerges en la aventura, te llaman la atención su marcada linealidad y su aire claustrofóbico y nocturno, con pocos vivos y muchos muertos. La clave para hacer progresos consiste en escudriñar hasta el último rincón, inspeccionar ordenadores, leer documentos y palpar las vestimentas de los cientos de cadáveres que adornan las calles y los edificios de Chernoozersk.

En esta pequeña ciudad futurista (estamos en el año 2019) de nombre impronunciable y con sólo unos pocos miles de habitantes se desarrolla la historia de *Midnight Nowhere.* Aquí es donde protagonizas un arranque muy en la tradición de las aventuras gráficas recientes, con ese tipo que despierta en la morgue, en una bolsa para cadáveres, y que no recuerda su nombre ni el menor detalle de su pasado. A partir de ahí, te embarcas en la previsible (pero no por ello menos absorbente) búsqueda de la identidad perdida. De lo mucho o poco que te seduzca esa historia y la forma en que evolucione, depende que el juego te acabe gustando o no.



Resulta indispensable explorar cada centímetro de escenario.



Las autoridades buscan desesperadamente al asesino.



Los gráficos parecen sacados de un juego de los 90.



La interfaz por iconos resulta bastante incómoda.

GÉNERO: Simulación/Acción • **DESARROLLADOR:** G5 Software • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

FAIR STRIKE

Según se explica en *Fair Strike*, **a la ONU le quedan un par de telediarios**. Antes de fin de año, **daremos carpetazo a la idea de un club universal** de naciones libres **y entraremos en una jungla** en la que sólo los helicópteros de combate velarán por nosotros.

Por E. "Tuckie" Artigas

Hace tiempo que los simuladores se enfrentan a un cruel dilema. Por un lado, estamos los adictos a la simulación pura, ávidos de modelos de vuelo realistas, manuales de dimensiones bíblicas y detalles técnicos que aporten complejidad y verosimilitud. Por otro, los jugadores un poco menos adictos, que huyen como la peste de todo lo anterior y prefieren juegos más directos y accesibles. Eso explica que juegos técnicamente perfectos acaben siendo un desastre comercial.

De todas maneras, siempre queda la opción de tender a un justo equilibrio, que es lo que pretende *Fair Strike*. Ni arcade de usar y tirar ni simulación estricta. Sólo un producto que no aburrirá a los jugadores casuales ni motivará la mueca condescendiente de los expertos. Está por ver si este cruce de conceptos va a funcionar comercialmente, pero tiene elementos para que así sea, empezando por 30 misiones que conforman cuatro campañas, seis helicópteros pilotables y unos gráficos en la media.

Rotor y al aire

El juego se divide en dos modos, uno arcade puro y otro más centrado en la simulación. En el primero, los ajustes previos ya están hechos antes de que empieces a volar y los aparatos se controlan más con el teclado que con el joystick. Se hace la vista gorda con las colisiones, el daño que el enemigo infringe es más soportable y el sistema de apuntar y disparar está simplificado.

En el modo de simulación, dispones de mayor libertad de movimientos y puedes configurar cálculos como el efecto suelo, el viento, el retroceso de las armas o el vórtice de las palas del rotor en maniobras violentas. Vamos, muchos detalles que aportan realismo y que pueden convertir un simple despegue en todo un logro personal.

Al margen de estas dos maneras de volar, puedes elegir entre varias perspectivas (primera, tercera, cabina virtual y visor de casco). La de la cabina virtual puede parecer a priori la más adecuada para un aficionado de la línea dura, pero es muy probable que éste se sienta decepcionado por la escasa visibilidad de los instrumentos (existen y funcionan, pero apenas se aprecian) o lo

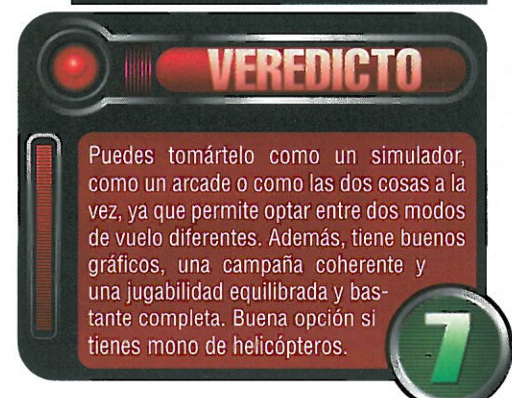
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

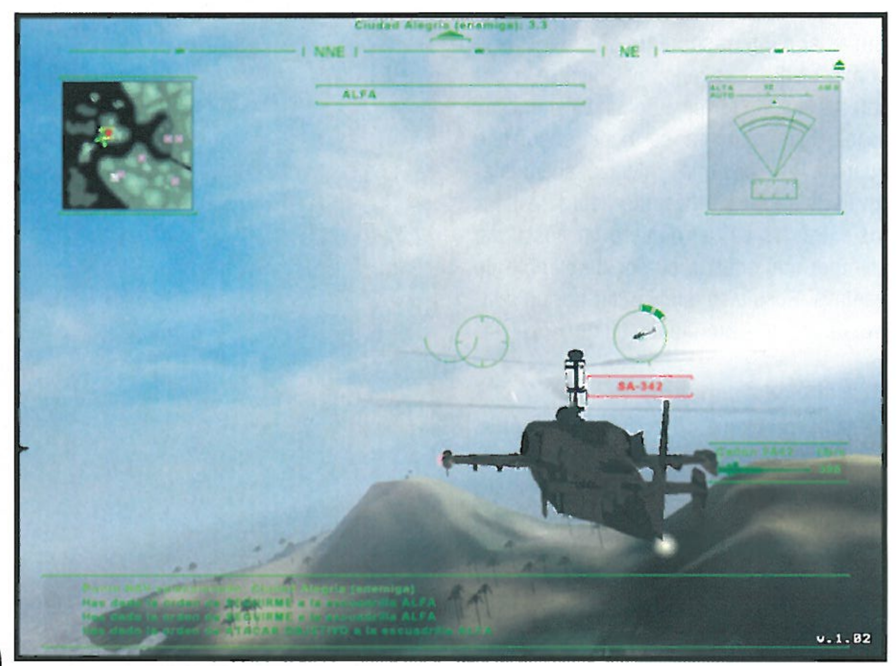
Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.fair-strike.com


VEREDICTO

Puedes tomártelo como un simulador, como un arcade o como las dos cosas a la vez, ya que permite optar entre dos modos de vuelo diferentes. Además, tiene buenos gráficos, una campaña coherente y una jugabilidad equilibrada y bastante completa. Buena opción si tienes mono de helicópteros.

7



El combate contra otros helicópteros está a la orden del día.

LA PUNTA DE LANZA

En el juego manejas seis modelos de helicópteros actuales, todos con sus pros y sus contras.

KA-50 HOKUM

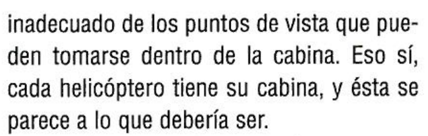


Uno de los pocos helicópteros con asientos eyectables, salido de la madre Rusia y duro como pocos.

KA-52 HOKUM B

La versión biplaza, mayor y más armada, del KA-50. Se puede considerar todo un peso pesado.

KA-58 BLACK GHOST



El Kamov más avanzado, algo menor y más ágil, pero igualmente armado.

AH-64A APACHE



El más conocido helicóptero de ataque, maniobrable y rápido, bien armado y bastante blindado.

PAH-2 TIGER

Es la baza europea, poco fogueado en combate, pero ágil y peligroso si se sabe manejar.

RAH-66 COMANCHE

El eterno prototipo cobra vida de nuevo en este juego. Escaso de armamento pero sigiloso como pocos.

inadecuado de los puntos de vista que pueden tomarse dentro de la cabina. Eso sí, cada helicóptero tiene su cabina, y ésta se parece a lo que debería ser.

Además, los radares de los aparatos cubren las zonas que aproximadamente tienen que cubrir y no detectan nada escondido detrás de una montaña. Es decir, no hay magia en los sistemas de armas. Los misiles tienden a acertar, aunque no siempre es así. Tampoco son cien por cien efectivos los misiles enemigos. De hecho, el único detalle de importancia que empaña esta apuesta por el realismo es que los aparatos grandes soportan un impacto directo de un misil SAM de gran tamaño casi sin inmutarse.

Nuevo orden mundial

En cuanto al pretexto argumental, el juego se sitúa en el año 2005. Se supone que por entonces ya habrá desaparecido la ONU, sustituida por una coalición internacional para acabar con los conflictos a pequeña escala en todo el mundo. Dicha excusa sirve para entregar cuatro campañas en lugares del planeta como el Caribe, los Balcanes o el sureste asiático. En ellas te enfrentas a terroristas, narcotraficantes y extremistas de todo tipo en misiones de infiltración o aniquilación total del enemigo.

El juego se divide en dos modos, uno arcade puro y otro más centrado en la simulación

Sólo cuando se supera una campaña se puede pasar a otra, y para conseguirlo, es imprescindible que te familiarices con los seis helicópteros disponibles y les des las órdenes precisas a tus compañeros en el aire, ya que no podrás con todos sólo con tus armas. Esto te servirá de entreno para cuando te decidas a saltar a las partidas en red, con modos de todos contra todos, misiones cooperativas o por equipos.

Si a su equilibrio entre simulación y arcade añadimos que el juego tiene un buen acabado, apenas presenta errores de programación y ha sido traducido, parece que la apuesta por la síntesis de *Fair Strike* tiene números para saldarse con éxito. Falta saber si los jugadores responderán.



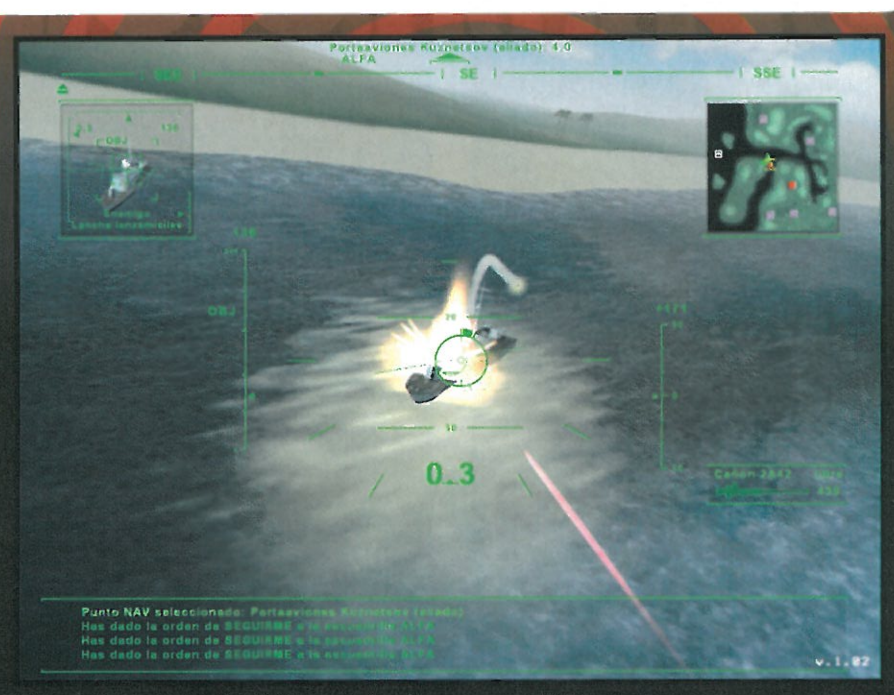
Apuntar a los bidones de combustible permite ahorrar munición.



Las cabinas virtuales están bien reproducidas.



Los objetos y el terreno permiten esconderse y salir sólo a disparar.



El cazador cazado: la víctima contraataca con un SAM.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Frogwares • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 € • **ADESE:** TP

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



El color del cursor dificulta su localización en algunas pantallas.

El centro de la Tierra aún **lo habitan dinosaurios** y sigue estando lleno de flora exótica. Sólo que esta vez es **una reportera** con cámara digital y ordenador de última generación la que **se encarga de explorarlo**. Si Julio Verne levantara la cabeza...

Por G. Masnou

Pocas aventuras tiran tanto del tópico como la que nos ocupa. De entrada, el rol de protagonista ha sido otorgado a una chica que parece la hermana menor de April Ryan (*The Longest Journey*) y Kate Walker (*Syberia*). Y no sólo por su físico (alta, delgada, atractiva), sino también por su carácter intrépido y por tener una profesión (en este caso, reportera gráfica) que exige viajar hasta los lugares más recónditos de la Tierra. Vamos, que lo de esta chica tiene unos cuantos precedentes.

Tampoco puede aspirar a premios internacionales a la originalidad el guión del juego, una adaptación algo rutinaria de la clásica novela de Julio Verne del mismo título. Todo empieza cuando un accidente en un volcán de Islandia conduce a Ariane a las entrañas de nuestro planeta. Metida a espeleóloga involuntaria, a nuestra heroína se le queda una cara de pasmo considerable: no entiende nada de lo que la rodea. Y es que este centro de la Tierra es un lugar lleno de extraños personajes, exóticos bosques de setas gigantes, sabanas ocupadas por dinosaurios, interminables puentes en suspensión y minas llenas de diamantes.

Desarrollo curvo

Viaje al centro de la Tierra consta de seis niveles, capítulos de una historia de marcada linealidad pero que, al menos, permite elegir entre dos finales distintos. Puedes optar por poner fin a las aventuras de Ariane en el cuarto nivel o seguir hasta el sexto y disfrutar del final "auténtico".

De la misma manera, varios de los puzzles y objetos son complementos que no resultan imprescindibles para superar la aventura propiamente dicha. Aunque el juego puede ser completado sin prestarles



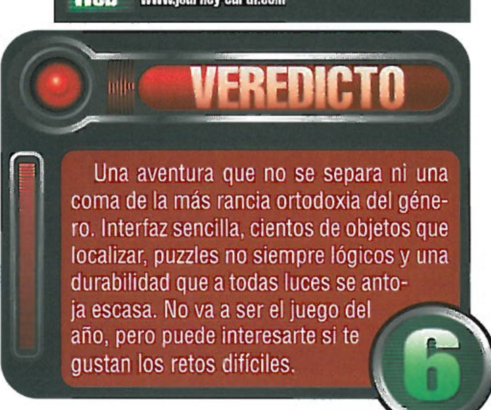
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

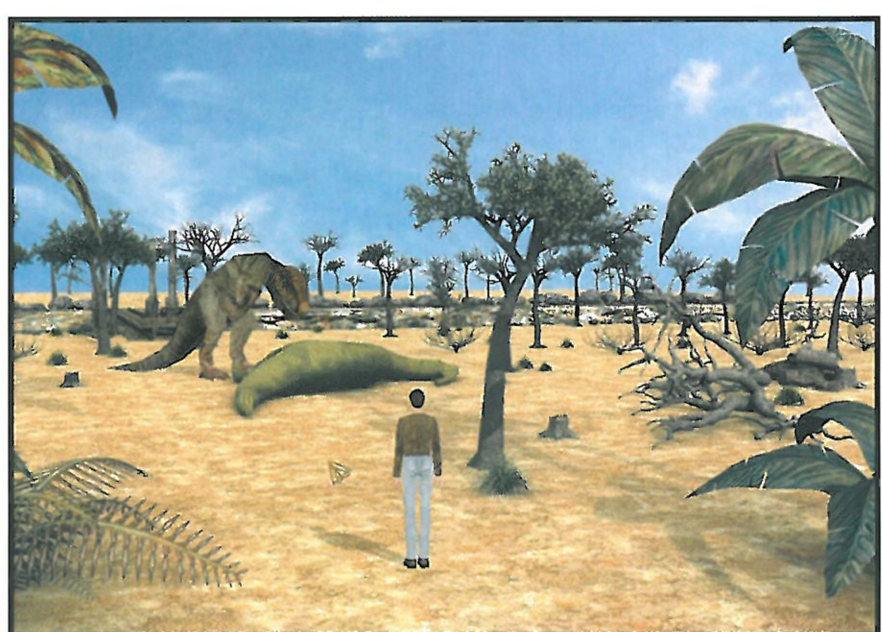
Web www.journey-earth.com



VEREDICTO

Una aventura que no se separa ni una coma de la más rancia ortodoxia del género. Interfaz sencilla, cientos de objetos que localizar, puzzles no siempre lógicos y una durabilidad que a todas luces se antoja escasa. No va a ser el juego del año, pero puede interesarte si te gustan los retos difíciles.

6

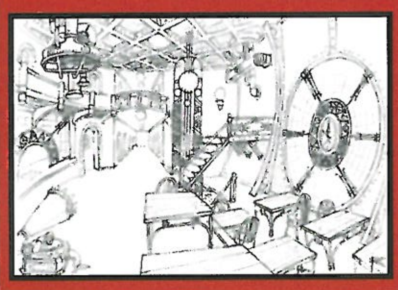


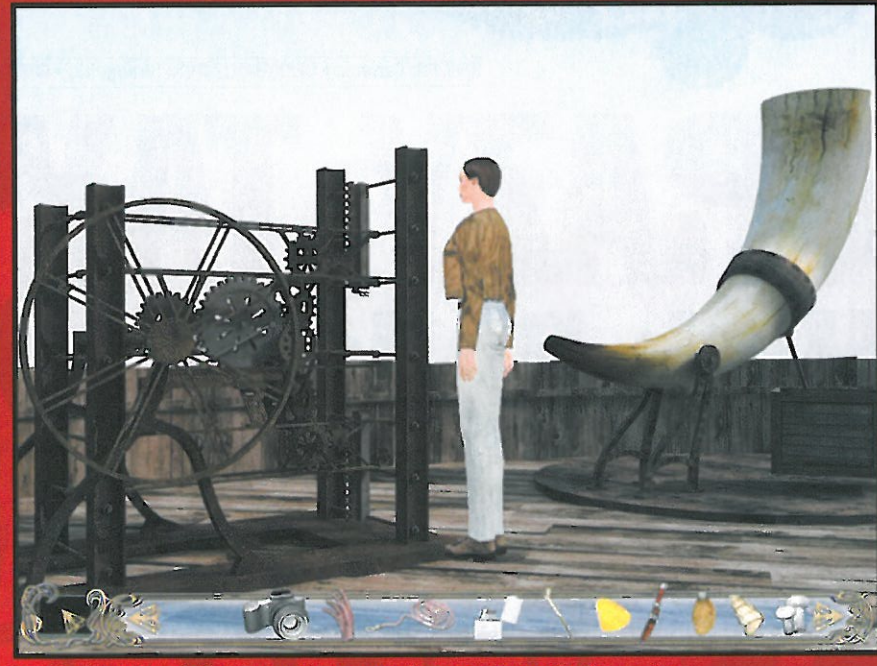
Los dinosaurios campan a sus anchas en las entrañas de la Tierra.

MÁS JULIO VERNE

La obra de Julio Verne es una fuente inagotable de inspiración. Conscientes de ello, los desarrolladores de Frogwares volverán a recurrir a una de sus obras más famosas para dar forma a lo que será su tercera creación. La elegida en esta ocasión será *La vuelta al mundo en 80 días*, que narra las peripecias del millonario Phileas Fogg en su empeño de dar la vuelta al mundo en menos de 80 días. Se tratará de una aventura gráfica muy en la línea de *Viaje al centro de la Tierra*, con una interfaz de apuntar y pulsar, extraños vehículos y con los personajes más famosos de la novela.





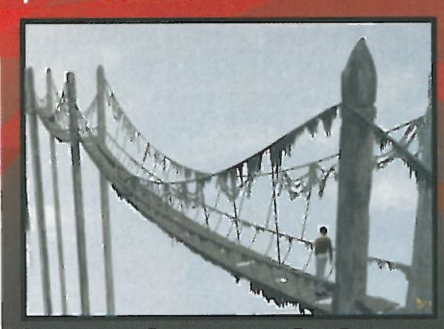


Los habitantes del submundo no cuentan con tecnología punta.



Algunos puzzles resultan muy difíciles de resolver.

Ariane no siempre se desplaza a pie por el escenario.



Los escenarios son espectaculares, aunque están algo vacíos.

atención alguna, lo cierto es que añaden algo de jugo a la historia, mejoran la inmersión y ayudan a que un producto de por sí muy breve dure un poco más.

La interfaz de apuntar y hacer clic no dista mucho de lo visto en aventuras como *Runaway* o *Syberia*. Un sencillísimo cursor automatizado se encarga de indicar qué acción es posible ejecutar en función del objeto o zona que se señale (caminar, accionar, dialogar). Sin embargo, el pequeño tamaño del cursor y la inmensidad de los escenarios hacen que localizar los elementos sobre los que puedes realizar acciones no resulte todo lo cómodo y sencillo que debería. En multitud de ocasiones te ves en la frustrante obligación de retroceder porque has pasado por alto algún objeto de vital importancia en el desarrollo de la aventura.

La interfaz de apuntar y hacer clic no dista mucho de lo visto en aventuras como Runaway o Syberia

El inventario es atractivo visualmente y fácil de usar. Basta con pulsar la tecla derecha del ratón y emergerá de la parte inferior de la pantalla. Es posible ordenar los objetos como te venga en gana (los hay a centenares), arrastrarlos para combinarlos y obtener una detallada descripción situando el cursor sobre cualquiera de ellos. Pese a su comodidad, este sistema plantea un pequeño problema: cuando está desplegado, el inventario puede ocultar a la vista del jugador artículos cruciales debido a la sustancial porción de pantalla que ocupa.

Ordenador personal

Ariane dispone de un ordenador portátil de variopintas funciones que le resulta de gran utilidad durante su aventura, además de permitirle estar en permanente contacto con el mundo exterior. Mediante una serie de prácticos iconos, puedes enviar y recibir mensajes electrónicos, consultar el álbum fotográfico y reconocer todas las especies y objetos del submundo a través de una práctica enciclopedia. Aunque la presencia de la computadora no es ni por asomo original (recuerda el Pen Ultimate de *The Dig* o la agenda electrónica de *Midnight Nowhere*), su presencia añade diversidad y profundidad al conjunto.

Viaje al centro de la Tierra no es una aventura fácil. Hay centenares de extraños objetos con los que interactuar, la mayoría de rompecabezas son de una dificultad extrema (el juego apenas proporciona pistas) y no siempre está claro cuál es el siguiente paso a realizar. Los duchos en el tema pueden darle una oportunidad. Principiantes, mejor abstenerse.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Strangelite • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 29.95 € • **PEGI:** +12

CRAZY TAXI 3 High Roller

Por A. Guerra

La ciudad está llena de oportunidades. **Será que hay una huelga** de taxis, **porque cientos de clientes** potenciales **se agolpan** por las aceras reclamando tus servicios. Pero esta vez, **derrapar** por el asfalto **no es suficiente**: el cielo es el límite.



Esta entrega comprende los escenarios, coches y taxistas del primer *Crazy Taxi*.



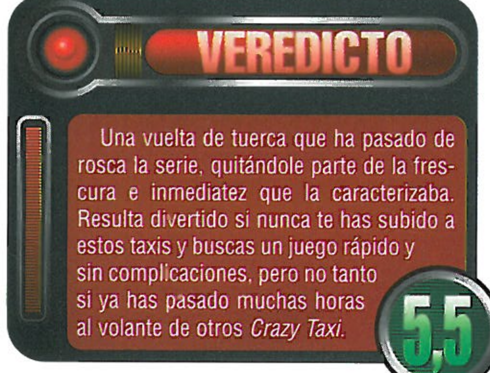
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.empireinteractive.co.uk



VEREDICTO

Una vuelta de tuerca que ha pasado de rosca la serie, quitándole parte de la frescura e inmediatez que la caracterizaba. Resulta divertido si nunca te has subido a estos taxis y buscas un juego rápido y sin complicaciones, pero no tanto si ya has pasado muchas horas al volante de otros *Crazy Taxi*.

5,5

Crazy Taxi llegó a los PC algo tarde, pero faltos como estábamos de juegos sencillos y con un concepto brillante, lo recibimos con los brazos abiertos. Así nos ahorrábamos cientos de monedas en la recreativa y nos desquitábamos de la sana envidia que sentimos, años atrás, al ver sus versiones de consola. *Crazy Taxi 2* no asomó a compatibles, pero lo cierto es que era un programa mejorable que hacía añorar a su predecesor.

Ahora llega la tercera entrega, un intento de renovar la fórmula multiplicando por tres los coches, taxistas y entornos en los que movernos, y añadiendo ambientes nocturnos y fases de fantasía. Por desgracia, tras la nueva capa de pintura se esconde el juego de siempre con huellas de óxido cada vez más visibles. Además, si levantas el capó, descubres un motor que se ha quedado viejo.

El caso es que los taxis amarillos vuelven por sus fueros. Al mando de 12 conductores muy suyos, aspiran a convertirse en el servicio público más veloz y espectacular de West Coast, Small Apple y New Glitter Oasis (ciudades virtuales claramente inspiradas en San Francisco, Los Ángeles y Las Vegas). La fórmula no ha cambiado: se trata de recoger clientes y dejarlos cuanto antes en sus puntos de destino para ganar tiempo de juego y jugosas propinas. Y si en la carrera sorprendes con tu pericia al pasajero, te lloverán dólares en el taxímetro.

A lo loco

Presta atención a tu auto, porque es bastante especial. Acelera de 0 a 100 en instantes y puede realizar giros imposibles de 90º. Pero hay más, porque no se estropea y no necesita taller. Además, un botón le permite desplegar sus nuevos cohetes verticales, el sueño de todo conductor en pleno atasco. A partir de ahí, todo se basa en obtener el mejor carné de conducir de la ciudad, tomar los mejores atajos o encarar las 25 minipruebas.

En ellas no sólo se viven emociones diversas, sino que te ves las caras con desafíos tan logrados como la conducción contra un tornado, el bateo de una pelota de béisbol o el ataque de un equipo de ovnis. Lo mejor para mejorar tu destreza, entender

Al recoger a un pasajero, aparece una ventana con el destino y la distancia.



¿Podrás superar los 400 metros en el salto de longitud con rampa?

SÓLO LES FALTA HABLAR

Si bien los coches locos de *Crazy Taxi* aportaban buena parte de la diversión, *Crazy Taxi 3* va demasiado lejos. Su física portentosa, aceleraciones fulgurantes, toma de curvas a velocidad excesiva y carrocerías de titanio indeformable ya eran la pera. Pero es que ahora vienen con cohetes de serie para impulsar gigantescos saltos o amortiguación a prueba de terremotos. Claro que son autos de fantasía, como el Herbie de las películas Disney. Pero es que ya sólo les falta hablar, y para eso nos quedamos con el coche fantástico. Algunas veces, más es menos.





Encontrarás muchos atajos por los que arrasar lo que se te ponga por delante.

mejor el comportamiento de los coches y picarte batiendo tus propios récords.

Pese a estos alicientes, *Crazy Taxi 3*, no es capaz de convencer como el primero. Pasada la buena impresión inicial producida por las fases de conducción nocturna, algunos efectos visuales, la potente banda sonora y los comentarios enfáticos y coloristas de los pasajeros (que puedes recoger en grupos), el juego cae irremisiblemente en la rutina.

Una propina roñosa

Queda, por tanto, el sinsabor de haber recibido de propina el cierre de una saga que ha despertado admiración durante años. Le quedaba poco que aportar y las nuevas ideas implementadas, más que añadir, le han restado buena parte del interés, quizá por mera acumulación de excesos. Un mayor esfuerzo tecnológico habría contribuido a impresionarnos con ciudades y vehículos más realistas. Pero lejos de tirar por estos derroteros, *Crazy Taxi 3* es una apuesta por el continuismo más severo.

Las nuevas ideas implementadas, más que añadir, le han restado buena parte del interés

Que tarjetas sin T&L, como las relativamente nuevas GeForce 4 MX, no sean válidas para un juego nada especial en el apartado gráfico, es de juzgado de guardia. Y, desde luego, queda claro que el paso de Xbox a compatibles no se ha resuelto de la mejor de las maneras. Tirón de orejas para Strangelite, veteranos de la industria de los que esperamos más la próxima vez.

Lo que nos lleva a otro tema de debate. ¿Conversiones o no? Para algunos, todo se reduce a eso. "Si *Crazy Taxi 3* hubiera sido concebido con el PC en mente, sería mucho mejor", he escuchado decir a gente que ni lo ha visto o sólo ha jugado a la demo. Y puede que tengan razón, pero preferimos decir sí a la oportunidad de jugar y disfrutar con buenos juegos, vengan de donde vengan. Y aunque éste no sea un ejemplo a seguir, no deja de ser un título atractivo, con sus virtudes y defectos, que divertirá a los que no estén de vuelta de los *Crazy Taxi*.



Recorrer en 30 segundos el borde del acantilado es toda una proeza.



Los célebres taxis resultan tan atractivos como siempre.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** SCS Software/Arush • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 € • **ADESE:** +18

HUNTING UNLIMITED 2

A la sombra de la prestigiosa saga ***Deer Hunter*** de Sunstorm, SCS Software **vuelve** a la carga con ***Hunting Unlimited 2***. ¿Estás **preparado para** ocultarte entre la jara, observar los movimientos de la presa y **apretar el gatillo** mientras contienes el aire?

Por D. Valverde



Directriz ante situaciones límite como ésta: apunta, dispara y corre.

La segunda entrega de este simulador de caza tiene, por suerte, un nivel superior al de la primera. El juego estrena una convincente perspectiva en primera persona (a lo *Deer Hunter*), con un control bastante intuitivo y una apabullante variedad de armas (hasta 25 revólveres, rifles de mira telescópica, arcos de precisión, escopetas...) y objetos especiales de ayuda.

Por el contrario, la opcional perspectiva en tercera persona deja bastante que desear: en ella, las animaciones y movimientos de tu cazador rozan lo esperpéntico. Un problema de mayor importancia es lo lentos que resultan los desplazamientos a pie por los escenarios. Incluso con la opción de "correr" activada, atravesar el mapa puede llegar a convertirse en una experiencia tediosa, sólo apta para los amantes de la simulación más purista.

Al acecho

Gráficamente, el juego se mantiene a un nivel más que aceptable, aunque presenta algunos altibajos. Sin ir más lejos, y a pesar de que las texturas del terreno y de la vegetación están reproducidas al detalle (a excepción del agua), la línea del horizonte no parece bien perfilada y da una sensación de excesiva proximidad. Además, los efectos de luces y sombras no pasarán a la historia por su espectacularidad.

También el diseño de las armas es bastante mejorable. Al menos, los animales (especies "cazables" a las que hay que unir los animales salvajes) se mueven de una forma verosímil. Por ejemplo, cambian su actitud cuando están heridos, aunque se puede apreciar una ligera falta de fluidez y naturalidad en sus acciones. Su inteligencia artificial es aceptable salvo en momentos puntuales: no es infrecuente que un ciervo asustado pase a dos metros de ti en lugar de huir en dirección contraria.

Sin duda, el punto fuerte del título de SCS está en su magnífico modo Challenge: 75 originales desafíos y situaciones límite capaces de poner a prueba tu rifle, tu pericia y tu paciencia. Además, dispones de un típico modo de caza libre, multitud de minijuegos de puntería y un interesante e intuitivo editor de misiones.

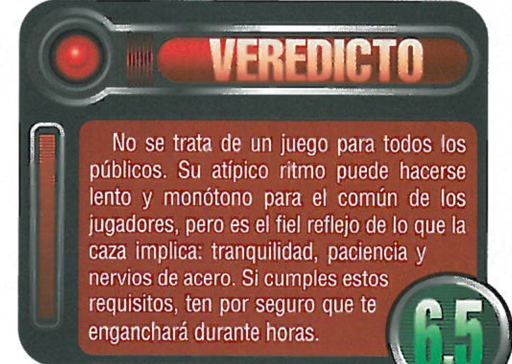
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	X

Web www.huntingunlimited2.com



VEREDICTO

No se trata de un juego para todos los públicos. Su atípico ritmo puede hacerse lento y monótono para el común de los jugadores, pero es el fiel reflejo de lo que la caza implica: tranquilidad, paciencia y nervios de acero. Si cumples estos requisitos, ten por seguro que te enganchará durante horas.

6,5



Si matas más animales de los que te exigen, recibes puntos de penalización.

Delta Force BLACK HAWK DOWN Team Sabre

Por J. Ripoll

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Ritual Ent. • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +16

***Black Hawk Down* llegó el año pasado**, en plena guerra de Irak, y su expansión lo hace cuando la posguerra no deja de recrudecerse. **Tal vez eso explique su** inmenso **éxito** en Estados Unidos, **donde los jugadores andan ávidos de guerra** virtual y preventiva.



Las misiones en helicóptero son de lo más espectacular.

Primera sorpresa: África, Somalia y el correspondiente fracaso del ejército estadounidense han quedado atrás. En *Team Sabre,* los conflictos son otros que nada tienen que ver (de momento) con la realidad. Dispones de dos campañas desde el inicio, una en Colombia y la otra en Irán.

Droga o petróleo, selva o desierto. Escenarios contrapuestos que ofrecen sustanciales diferencias respecto al título original. La acción inmediata y visceral que caracterizaba *Black Hawk Down* da paso a unos niveles donde priman las grandes explanadas a recorrer andando o en vehículos que, por desgracia, no puedes manejar. Un ejemplo: una misión nocturna en la que debes limpiar de soldados iraníes una plataforma petrolífera. Empiezas desde una lancha prácticamente indestructible, armada con una ametralladora con munición infinita. Se trata de un prólogo largo y tedioso que, por desgracia, no es el único. Otras misiones tienen uno similar, con la diferencia que en ésas vas a bordo de un helicóptero desde el que te llegas a sentirte poco menos que inmortal.

Siempre a tu lado

Todo mejora al abandonar los vehículos. Andando, uno se vuelve vulnerable, inseguro. Se repiten los momentos que daban interés a *BHD*: una emboscada, un francotirador escondido en una casa aparentemente abandonada, la llegada tardía del equipo de rescate...

El principal problema tiene que ver con el grupo de soldados de élite que teóricamente debe facilitar las misiones pero que acaba por entorpecerlas. Se comportan como novatos en sus primeros días, apenas puedes darles órdenes y la misión fracasará si decides ir por libre y prescindir de su compañía.

Los enemigos tampoco son de una inteligencia prodigiosa, ya se trate de civiles iraníes con armas y tendencias suicidas o de terroristas colombianos que a duras penas acertarían a Dumbo a dos metros de distancia.

Al menos, estas deficiencias quedan atrás cuando recurrimos a los 30 niveles añadidos del modo multijugador, la gran baza de esta expansión. Alguno de estos nuevos niveles apunta a clásico, y tal vez llegue a serlo si lo permite una competencia tan formidable como *Battlefield Vietnam* y *Joint Operations*.



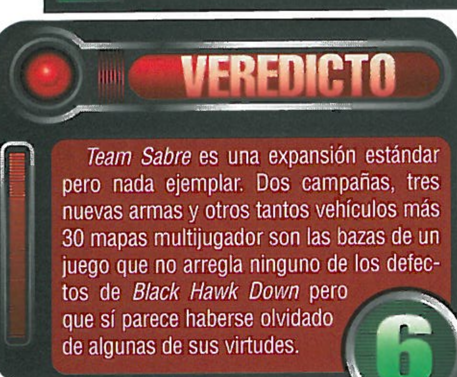
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	50
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.novalogic.com/games/DFBHDTS



VEREDICTO

Team Sabre es una expansión estándar pero nada ejemplar. Dos campañas, tres nuevas armas y otros tantos vehículos más 30 mapas multijugador son las bazas de un juego que no arregla ninguno de los defectos de *Black Hawk Down* pero que sí parece haberse olvidado de algunas de sus virtudes.

6



Es imprescindible conocer bien el terreno si quieres salir con vida.



Sobre la barca, seremos poco menos que inmortales.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

De astillas y palos

Todo apunta a que la versión final de *Thief III* no va a ser lo que estaba previsto que fuera. Las últimas noticias relacionadas con el proyecto hablan de un brusco volantazo que implica, por ejemplo, pasar de la perspectiva en primera persona a la tercera. Piensa en Sam Fisher y acertarás. Y piensa también en Alex Denton, porque uno y otro son los responsables de este inopinado cambio de rumbo.

Todo apunta a que la versión final de Thief III no va a ser lo que estaba previsto que fuera

El éxito de *Splinter Cell* y el fracaso relativo de *Deus Ex: Invisible War* en Estados Unidos parecen demostrar que los juegos de infiltración funcionan mejor en tercera persona. Lo malo es que Ion Storm se ha convencido de ello cuando el juego estaba a punto de ser editado. Rectificar es de sabios, sí, pero sorprende que una compañía con tanta experiencia rectifique tan a última ahora, después de años trabajando en la tercera entrega de la serie que demostró que era más importante el silencio de una pisada que el ruido de mil balas.

Está fresco el recuerdo de *Hitman* o *Project IGI*, sendos intentos fallidos de alternar perspectivas en un mismo juego. Además, los creadores del juego han demostrado poca cintura a la hora de resolver aspectos como la física, la inteligencia artificial y el aspecto gráfico de *Invisible War*. Con estos antecedentes, no es extraño que la desesperanza pida permiso para entrar.

Pero mejor démosle un portazo, al menos de momento. Esperemos un poco más y sigamos creyendo en la capacidad de reacción de Ion Storm. Después de todo, se trata de una de las pocas compañías que aún intentan ser padres biológicos de sus juegos, algo de agradecer en una época en que predominan la adopción y los clones y las astillas de juegos de éxito tienden a ser idénticas a sus palos. ■



jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

Reglas nuevas

Uno de los juegos en desarrollo que tiene números para marcar tendencias de futuro es *Supreme Ruler 2010*. Se trata de un título de estrategia futurista en la línea de las producciones de Sid Meier. La versión de pruebas permite comprobar que combinará turnos y tiempo real en un escenario dividido en más de 200 áreas regionales que casi coinciden con los países existentes en la actualidad.

Para la elaboración de los mapas, se han empleado imágenes captadas por satélites de la NASA. Ello asegura un grado de realismo muy adecuado al juego, que se basará en la microgestión e incluirá explotación exhaustiva de recursos, producción industrial, control de los mercados e incluso acuerdos comerciales. La investigación científica y la política al más minucioso de los niveles también estarán presentes. Y claro, las divisiones militares observarán todo este febril desarrollo entre bastidores, dispuestas a intervenir cuando sea necesario. El objetivo, claro, no es otro que la dominación mundial.



Supreme Ruler 2010 incluirá más de 200 áreas regionales que casi coinciden con los países existentes en la actualidad

Lo novedoso de esta fórmula es que muy pocos juegos de ambientación más o menos contemporánea permiten gestionar al detalle aspectos económicos, políticos, científicos y militares. La profundidad y la riqueza de opciones de este título prometen elevar un par de palmos el listón de la estrategia al detalle. Si nada se tuerce, antes de fin de año ya podremos, por ejemplo, crear regiones militares para aprovecharnos de la debilidad de la OTAN. Y, con suerte, juegos de similares características se sucederán en el futuro. ■

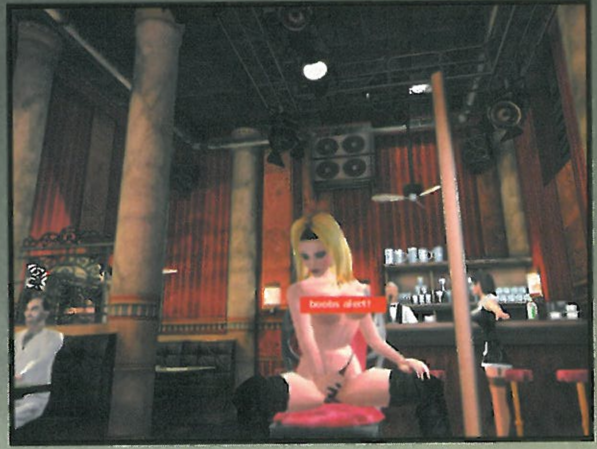


j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



Carne trémula

Sí, hay muchos niños y adolescentes jugando a juegos de PC. Pero las estadísticas indican que la media de edad de los jugadores de esta plataforma está en torno a los 20 años... y subiendo. A pesar de este dato, de todos conocido, la oferta lúdica sigue sin adecuarse del todo a la demanda: los jugadores adultos quieren juegos de línea adulta, pero muchas compañías tiran por el atajo e insisten en confundir "adulto" con "violento".

El sexo, por ejemplo, sigue siendo un sólido tabú al que casi nadie se enfrenta. Las heroínas de vertiginosos escotes y rotundos pectorales de algunos juegos de acción y aventura son aún las únicas concesiones al erotismo. Un jugador de PC no encuentra en su plataforma nada ni remotamente parecido a la carga erótica que abunda en la actual producción literaria, cinematográfica o televisiva.

Lula 3D es una aventura de alto voltaje erótico, con diálogos y situaciones que rebosan morbo

Lula 3D es una de las escasas excepciones a la regla. Se trata de una aventura de alto voltaje erótico, con situaciones cargadas de sexualidad más o menos explícita y diálogos que rebosan morbo. Lo protagoniza Lula, una directora de cine porno que se enfrenta a la gran prueba de su carrera: dos de sus actores masculinos (los dos más viriles) han sido secuestrados, así que la atribulada cineasta debe hacer lo posible para encontrarles... o sustituirles.

Lo mejor es que esta propuesta claramente atípica no apesta a producción de saldo: la firma CDV Software, una compañía con pedigrí, y tiene un sistema de control sencillo y eficaz, una buena factura técnica y unas ricas animaciones corporales (punto muy importante dadas las características del juego). Parece que *Lula 3D* no se editará en nuestro país, pero estamos seguros de que hará correr ríos de tinta. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra

¿Los traemos de vuelta?

Ahora que la moda del remake ha tomado por asalto el mundo virtual, vale la pena preguntarse qué juegos de carreras clásicos merecen un retorno por todo lo alto con tecnología del siglo XXI. A mí se me ocurren tres, aunque seguro que tú podrías elaborar tu propia lista.

Por ejemplo, *Destruction Derby* (1995), con el que Psygnosis supo cómo disparar nuestra adrenalina años antes de *Carmageddon*. El único objetivo era chocar con los automóviles rivales hasta destrozarlos. Es decir, un brutal ejercicio de desguace y supervivencia. Tuvo una excelente secuela en PC, pero no está previsto que vuelva otra vez. La buena noticia es que sí disfrutaremos de un juego que parte de premisas parecidas: se llama *FlatOut* y tiene una pinta increíble.

Se me ocurren tres juegos de carreras clásicos que merecen un retorno con tecnología del siglo XXI

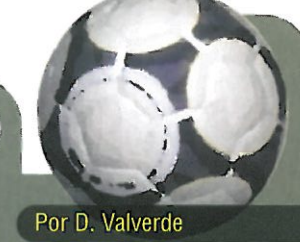
Más innovador aún fue en su día *4D Sports Driving* (1990), un juego que ofreció todo tipo de motorizaciones, circuitos de fantasía, un editor fuera de serie y, sobre todo, absoluto control arcade sobre los bólidos. Las larguísimas repeticiones e ingentes posibilidades de juego lo convirtieron en una joya que se ganó a pulso su entrada en la cuarta dimensión. ¿Demasiado rompedor para su época?

Claro que pocos clásicos están a la altura de *Stunt Car Racer* (1989). No en vano lo firmó Geoff Crammond antes de dedicarse a sus *Grand Prix* y nos puso a cien compitiendo en circuitos que parecían montañas rusas. Sin duda, una auténtica bestia en lo que a sensación de velocidad, espectacularidad, sistema físico y amortiguación se refiere. Y las nuevas generaciones tendrán una oportunidad de descubrirlo, porque Crammond ha considerado oportuno ponerse manos a la obra con *Stunt Car Racer Pro* y remozar en profundidad este indiscutible clásico sobre ruedas. ¡Aleluya! ■



aguerra@ixo.es

DEPORTES



Por D. Valverde

Deporte de consumo

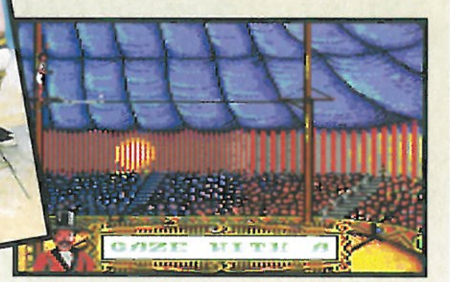
No es ningún secreto que casi todos los juegos deportivos que se editan actualmente van dirigidos al público mayoritario. Antes era frecuente ver en las estanterías simuladores de deportes exóticos o poco populares, pero estas pequeñas delicias "alternativas" se están convirtiendo en productos a extinguir.

En España, el omnipresente fútbol y el resto de deportes mayoritarios han arrinconado definitivamente muchas series deportivas que antes llegaban a nuestras tiendas. Así, ese reducido núcleo de *freaks* de los deportes raros se ha quedado sin apenas nada que llevarse al disco duro.

Antes era frecuente ver en las estanterías simuladores de deportes exóticos o poco populares

Muy atrás en el tiempo (que no en el recuerdo) quedan ya legendarias rarezas como el original *Final Assault* (1988) de Epyx para ZX Spectrum, un juego de alpinismo que causó un enorme revuelo en su tiempo. Se me cae una lagrimilla al recordar con nostalgia títulos como el mítico *California Games* (1988), también de Epyx, o el *Bobsleigh* (1987) de Digital Integration, uno de los pocos juegos dedicados a este emocionante y minoritario deporte que se desarrolla a velocidades de vértigo a lo largo de inacabables carriles de hielo.

Por duro que resulte, juegos de calidad con propuestas tan arriesgadas como la del inolvidable *Circus Games* (1988) de TyneSoft, tendrían hoy casi todos los números para permanecer inéditos. Ninguna editora apostará fuerte por un videojuego de ping-pong, paddle, surf o espeleología. Y si lo hace, el producto final corre el peligro de convertirse en el frío reflejo del ínfimo presupuesto y de la escasa ambición con que ha sido concebido. Al fin y al cabo, esto es ocio, sí, pero también negocio. Qué le vamos a hacer. ■



d.valverde@ixo.es

ROL

Por J. J. Cid



Hielo y fuego

Casi todas las líneas argumentales de los juegos de rol editados hasta la fecha se basan en la literatura fantástica. Los Reinos Olvidados, la Tierra Media y demás entornos lúdicos existieron primero en las novelas que sentaron las bases del género fantástico-medieval. En estos mundos, la magia se mezcla con la espada y el crisol de razas es norma habitual. Hay muchos universos de este tipo, aunque la mayoría son variaciones de la matriz original.

Pero este género literario avanza, y es una pena que los juegos no se decidan del todo a avanzar con él. Los nuevos universos de la literatura fantástica han aparcado tópicos y planteamientos estandarizados para adentrarse en terreno que hasta hace muy poco era virgen.

La literatura de fantasía avanza y es una pena que los videojuegos no avancen con ella

El mejor ejemplo lo encontramos en la saga *Canción de fuego y hielo* de George G. Martin, uno de los autores que más se han esforzado en acercar la novela fantástica a un público mucho más maduro. Su universo es parco en magia y criaturas fantásticas y rezuma crudeza y realismo por sus cuatro costados. La lucha del bien contra el mal es aquí mucho más ambigua, ya que los numerosos personajes actúan bajo su propia moralidad e intereses. La maldad o virtud quedan eclipsadas bajo las necesidades de una existencia dura y exigente.

Un universo interesante y apetecible para un videojuego de rol. El juego de cartas coleccionables ya está disponible y la versión para juego de mesa ya se ha planteado. Ojalá no tengamos que esperar a una posible adaptación cinematográfica para contemplar los blasones de los Stark, Lannister, Targaryen y compañía en nuestros monitores. ■

jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M. A. "Gadget" González

Alarma en la Red

Cierto es que el 11-S ha marcado un antes y un después. Parece ser que de las ruinas del World Trade Center surgió una doble moral que alcanza también al entretenimiento electrónico. Por un lado, proliferan los juegos de acción que permiten acabar a tiro limpio con la amenaza terrorista. Algunos incluso han sido patrocinados por el ejército norteamericano, empeñado en captar futuros reclutas entre los jóvenes.

En cambio, ya en su día se acusó a los aficionados del inocente *Flight Simulator* de tener entre manos una herramienta utilizada por terroristas, dado que en el juego aparecían las Torres Gemelas y era posible intentar estrellar un avión contra ellas. Puede parecer una simple anécdota, pero el caso es que la simulación de vuelo (incluso la civil) sigue siendo vista por las autoridades como una posible amenaza.

Una piloto profesional ha sido acosada por la policía por comprar una copia de FS2004 para su hijo

Recientemente, la ciudadana estadounidense Julie Olearcek, piloto de la USAF en la reserva y esposa de otro piloto en activo, fue acosada por la policía por querer comprar una copia de *Flight Simulator 2004* para su hijo de diez años. ¿Otra anécdota? Seguro, pero muy ilustrativa del grado de desconfianza paranoica que despiertan los simuladores de vuelo en Estados Unidos, el país que en mayor cantidad los produce.

Y es que corren malos tiempos para las libertades virtuales. No sólo los simuladores están bajo sospecha: una democracia consolidada como la francesa acaba de aprobar la llamada Ley Fontaine de Economía Digital, que introduce limitaciones a la navegación por Internet que más parecen propias de sociedades totalitarias. ¿Cuánto tardará en llegar a nuestro país la histeria censora? ■



■ magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez



Ecos del pasado

Uno de los mods más curiosos que he descubierto últimamente es *1936*, una conversión total hecha en nuestro país y ambientada en la guerra civil española. No soy un apasionado de la historia, así que mi curiosidad por este producto era de tipo más bien lúdico. Sin embargo, el interés puesto en él por la prensa de información general (que suele ignorar los títulos de estas características) me ha hecho plantearme las ventajas e inconvenientes de que los juegos hurguen en el pasado.

No cabe duda de que la etiqueta "basado en hechos reales" es un poderoso reclamo, pero también puede ser motivo de polémicas. En el caso de *1936*, la aparición de la primera versión jugable del mod ha motivado un espectáculo lamentable que era de esperar. Su foro oficial se ha convertido en un auténtico polvorín en cuanto un par de espontáneos con opiniones radicales se han puesto a dar su opinión sobre la guerra civil. Como por arte de magia, se ha acabado el intercambio de opiniones constructivas sobre el mod en sí y los hechos en que se basa y han empezado los mensajes subidos de tono, las descalificaciones personales y los insultos.

1936 me ha hecho plantearme las ventajas e inconvenientes de que los juegos hurguen en el pasado

Como suele ser habitual cuando las posturas se enconan, los más moderados y conciliadores han recurrido a argumentos tópicos: que si sólo es un juego, que si la verdad siempre está en un punto intermedio, que al menos el mod permite jugar con cualquiera de los dos bandos, que los pueblos que olvidan su pasado están condenados a repetirlo... Tópicos, en fin, con su dosis de verdad. Para no ser menos, yo también voy a aportar mi propia frase tópica pero no por ello menos oportuna: es curioso lo pronto que se pierde la objetividad e incluso el sentido común cuando algo nos toca de cerca. ■

■ s.sanchez@ixo.es

A veces, **esta sección nos pone un tanto nostálgicos.** Muchos de los **juegos que aquí te presentamos** por segunda vez **fueron** novedades destacadas (incluso juegos de **portada**) en los *Game Live* de **hace uno, dos y hasta tres años.** Comentarlos de nuevo es **como reunirse con viejos amigos.**

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



FICHA

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €

Lo dijimos en su día: un torrente de diversión plataformera apto para todos los públicos y con una fórmula infalible que le hizo un hueco entre los mejores juegos de 2003. El PC necesitaba su juego de plataformas lujoso, trepidante y de altura, y el tercer *Rayman* se encargó de ocupar la vacante. La enésima oportunidad de aparcar prejuicios y apostar por un estilo de juego que aglutina saltos, cabriolas, humor, rompecabezas y otros ingredientes mezclados con la sana intención de divertir.

A diferencia de otros juegos similares, la tendencia en éste es ofrecer un desarrollo lineal, pero largo (44 niveles), muy imaginativo y tan variado que difícilmente realizarás dos veces la misma acción. Carreras en un zapato a reacción, pugnas con robots tan torpes como gigantescos, chapuzones en galerías inundadas o vuelos rasantes a través de frondosos bosques forman parte del lote.

Toda esta variedad se ve acentuada por la inclusión de niveles extra a desbloquear





(accedes a ellos cada vez que completas uno de los diez mundos de que consta el universo del juego) y nueve divertidos minijuegos. En fin, un glorioso retorno para el orejudo más insólito y divertido de la galaxia PC.



KING OF THE ROAD



FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: SoftLab-Nsk
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 9,95 €

Si siempre soñaste con probar cómo es la vida de un camionero profesional de largo recorrido, éste es tu programa. Se trata de un juego variado, con buenas ideas y capaz de combinar con acierto conceptos como conducir, competir, correr y comerciar.

Pese a sus deficiencias, este modesto simulador sobre ruedas guarda en el depósito bastante más gasolina de lo que parece a simple vista. Ofrece un tipo de diversión completa y cerebral, capaz de poner a prueba tu paciencia, habilidad para la planificación y temple. Además, lo firma un grupo de científicos rusos que antes de dedicarse a los juegos trabajaron en los programas soviéticos de investigación espacial.

Aunque sólo sea por eso, ya hablamos de uno de los juegos galácticos de los últimos tiempos. Quién sabe, si lo compras, tal vez estarás ayudando a financiar un futuro satélite de telecomunicaciones... o una flota de camiones diseñados para circular por Marte.

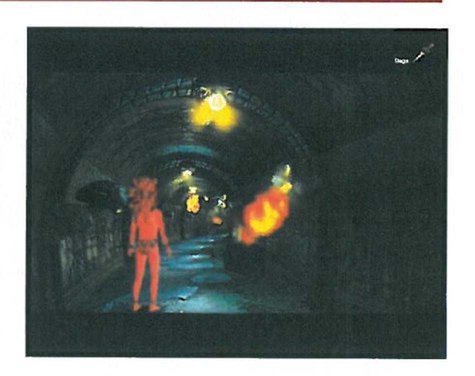


RING 2: EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES

FICHA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Arxel Tribe
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €

Concebida como una adaptación (interactiva, claro) de la ópera de Richard Wagner *El Anillo del Nibelungo*, la creación de Arxel Tribe, una historia de dragones, anillos, dioses y minas de oro, no anda sobrada de coherencia argumental, tiene puzzles de lógica un tanto marciana y unos diálogos que de puro delirantes casi se hacen incomprensibles.



Para incondicionales de las llamadas aventuras "de autor" y fans muy fans de la música clásica. Si Wagner levantase cabeza...

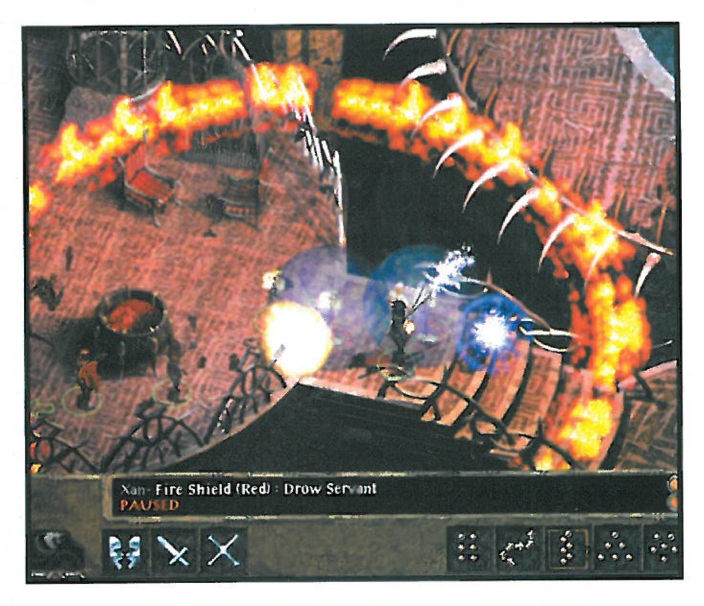
BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN



Calidad desbordante, rol en estado puro y juego para rato. Ésos son los ingredientes que nos hicieron echar raíces, hace más de tres años, en el espléndido reino costero de Amn, donde se desarrollaba esta obra maestra del rol de entonces y de siempre.

Aunque ya cuando fue editado su apartado gráfico parecía un tanto mejorable, dijimos en noviembre de 2000 y repetimos hoy que se trata de uno de esos títulos que te hacen adorar el trabajo de analista de juegos. BioWare se puso el mundo por montera con una lección de rol sencillamente descomunal: son muchas las horas de juego necesarias para explorar los recovecos del juego, muchos los nuevos personajes y profundas las mejoras en la inteligencia artificial y otros aspectos cruciales que aún no estaban del todo bien resueltos en el *Baldur's Gate* original.

Cada cierto tiempo asoma a las estanterías de la sección de juegos a precio reducido (el mes pasado lo hacía en un pack junto con *Icewind Dale* e *Invictus*), y siempre que lo hace aprovechamos para recordarte que vale mucho la pena.



EMPIRE EARTH



Un repaso a la historia de la humanidad de cabo a rabo, de los torpes y atribulados trogloditas a los tipos con escafandra que algún día (Bush mediante) colonizarán Marte, la Luna y el resto de mundos exteriores. El acento está más puesto en los encontronazos bélicos que en la expansión de las civilizaciones. Eso lo convierte en uno de los títulos de estrategia histórica de combate más completos, espectaculares y dinámicos.

Si estás harto de diplomacia, comercio y acumulación compulsiva de recursos, este puede ser tu juego, ya que pasarás de la piedra a la silicona a trompazo limpio, saltando eras y trincheras sin dejar de combatir casi en ningún momento. Gracias a Rick Goodman (uno de los creadores de *Age of Empires*) ya puedes darte de un chapuzón histórico de agárrate y no te menees y repetir uno tras otro los más absurdos y crueles errores de nuestros antepasados.



RALLY TROPHY



2002 fue un año de gloria para la producción de videojuegos finlandesa. Ese año, el país de los lagos produjo un pura sangre como *Max Payne* y un más que correcto juego de rallies, el que nos ocupa. *Rally Trophy* da muy buenas vibraciones desde el principio, por su bonito vídeo de presentación, su sencillo manual, sus agradables menús y su original aproximación al mundo de las carreras, ya que se centra en los rallies de los años 60 y 70. Dispones de 11 modelos automovilísticos tan elegantes y cargados de historia como el Mini Cooper S o el Sap 96 V4.

A pesar de su encanto, hay que advertir que se trata de un juego no apto para impacientes y gente ávida de quemar neumático, ya que dominarlo lleva su tiempo. Pese a su dificultad, no tiene precio como simulador nostálgico. Un producto hecho con solvencia y buen gusto, ideal para finos degustadores del mejor automovilismo.

BALDUR'S GATE



GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: BioWare
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 7,95 €

Dicen que el buen rol es como los buenos vinos: si no se avinagra, mejora con los años. Al primer *Baldur's Gate*, por ejemplo, le sienta estupendamente ese regusto añejo de buen rol de antes de que Bush hijo llegase a presidente.

Hablar de revoluciones aplicadas al ocio digital empieza a convertirse en tópico, pero *Baldur's Gate* fue, sin duda, revolucionario



en su momento. Pocos juegos ofrecían una aventura tan genuinamente rolera en un entorno tan bien trabajado y que ofrecía tantas posibilidades de interacción.



Puestos a quejarse de algo, los adictos al buen rol lamentaron que el límite máximo de experiencia se situase en esos 89.000 puntos que impedían (en la práctica) acceder a determinados conjuros o técnicas de combate. Eso suponía que hubiese muy poco margen de progreso para los avatares del jugador en el último tercio del juego, pero el atractivo de la historia compensaba (compensa) de sobras este pequeño inconveniente.

ICEWIND DALE + HEART OF WINTER



GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Black Isle Studios
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 14,95 €

Icewind Dale es huésped habitual de esta sección: por barato que lo comprases en su día, siempre es posible que lo rebajen aún más o lo integren en uno de esos lotes de rol al por mayor que aseguran muchas horas de juego a un precio módico. Esta vez, se vende junto a su flamante expansión oficial, *Heart of Winter*.

Juego y expansión te invitan a darte un garbeo por el más inhóspito rincón de los Reinos Olvidados. Uno y otro tienen evidentes puntos en común, pero *Heart of Winter* es mucho más que una ampliación-apéndice al uso, ya que mejora el motor y modifica aspectos clave del original, añade nuevos



escenarios (un páramo helado lleno de cavernas subterráneas) y agrega nuevos objetos y hechizos.

Juntos conforman un sabio cóctel de rol al viejo estilo con ingredientes de lujo y cocinados en los mejores hornos. Más recomendable que la un tanto fallida secuela, también disponible desde hace tiempo en línea económica.

GORASUL: EL LEGADO DEL DRAGÓN



GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Silver Style
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 9,95 €



Una buena opción para recién llegados a este rincón virtual del rol. Se trata de un juego sencillo y que incluye algunos elementos originales a los que conviene no hacer ascos, aunque éstos se vean algo lastrados por una pobre realización técnica. Poco apto para roleros curtidos, sí, pero eficaz por la forma en que se inspira en el sobrio clasicismo de títulos como *Baldur's Gate*.

En él, asumes el papel de un joven llamado Roszondas, valiente paladín que acaba de volver al mundo de los vivos (sí, un clásico caso de resurrección en el momento oportuno) y está dispuesto a sacar el máximo partido de los poderes sobrenaturales que le confiere haber sido criado por un dragón. Eso sí, padece amnesia, con lo que debes encargarte de averiguar cuál es su misión y cómo puede llevarla a cabo sin morir de nuevo en el intento.

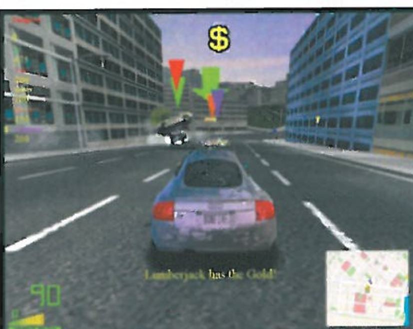


MIDTOWN MADNESS 2



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Angel Studios
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €





Un juego por el que sentimos un especial cariño: después de todo, fue uno de los que analizábamos en el primer número de nuestra revista. Por entonces, un tal Carlos Robles que a duras penas había hecho la primera comunión escribía, en uno de sus arrebatos, que iba a suponer un nuevo hito en cuanto a conducción interactiva: "Si el primer *Midtown Madness* era interactivo, esto es casi como conducir de verdad por San Francisco o Londres". Se refería al nivel de detalle y la verosimilitud con que estaban recreadas estas ciudades, rebosantes de tráfico populoso y conductores malcarados que te insultaban de forma tan brutal como creativa. Para los adictos al primer *Midtown Madness*, podía suponer una ligera decepción, ya que sólo ofrecía dos entornos urbanos nuevos y una lista de vehículos inéditos que conducir. El resto venía a ser idéntico al original, pero es que ese juego ya era de por sí extraordinario, así que ¿dónde está el problema? Exacto: no lo hay.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

FICHA

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Blizzard
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,99 €

Una expansión que introdujo perceptibles reformas en *Diablo II* consiguiendo así que la vida útil del juego se alargase más de lo que permitían los parches. Incluye un lote de novedades que ya estaban previstas durante el desarrollo de *Diablo II* pero que al final se aplazaron hasta la salida de esta expansión. *Lord of Destruction* altera ligeramente la jugabilidad del título de Blizzard, introduce dos nuevos personajes y (sobre todo) un quinto capítulo que viene a ser el colofón de la épica historia que habíamos disfrutado hasta el momento.

El nuevo acto arranca en Harrogath, un pueblo de las tierras altas habitado por bárbaros y en el que acaban de instalarse las tropas de Baal. Si superas esta dura prueba, te agencias un pergamino que añade diez puntos a todas las resistencias de tu personaje, muchos puntos de experiencia y un arma especial. Los nuevos personajes son la asesina y el druida, y ambos destacan por su originalidad y polivalencia.



WORLD WAR III: BLACK GOLD



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Reality Pump
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 9,95 €

Viene a ser como *Earth 2150*, otro buen ejemplo de estrategia en precario, sólo que con distinta ambientación y sensibles cambios en las unidades. Aunque sólo sea porque se trata de uno de los pocos juegos disponibles en los que puedes manejar parte de los actuales arsenales estadounidense y ruso, ya vale la pena echarle un generoso tiento. Incluso el terrorismo internacional hace su aparición.



NEW WORLD ORDER



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Project 3
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €



Digamos que tiene puntos en contacto con *Counter Strike*, que no destaca por su originalidad ni por la pulcritud de su acabado y que puede ser disfrutado si eres un incondicional de la fórmula (ya sabes, acción antiterrorista por equipos) y ya te has repasado de cabo a rabo el resto de alternativas.

ARMED & DANGEROUS

Compañeros que te echan una mano... de vez en cuando. **Tres personajes a tu cargo**, pero sólo uno controlable. **La mitad de las armas de broma**, y la otra mitad, de cachondeo. Reconócelo: **necesitas nuestra ayuda** para pasarte *Armed & Dangerous* sin que las carcajadas te lleven a una muerte segura.

No seas nenaza, anda: comienza una partida nueva con el nivel de dificultad normal. Si necesitas una guía para pasarte el juego en nivel fácil, es que no tienes edad suficiente como para estar leyendo por ti mismo esta revista, de modo que tampoco te serviría de nada. Madura de una vez. Que aquí se viene a jugar, diantre, pórtate como un hombre.

En cada nivel hay un objeto secreto hasta completar un total de 21. Sirven para desbloquear las secuencias de vídeo y los niveles secretos. Te indicaremos en cada caso dónde están.

No puedes cargar más de tres armas secundarias y tres armas primarias a la vez, así que asegúrate de escoger las más adecuadas en cada caso. Podrás cambiar las armas (una vez que tengas más de tres desbloqueadas) en las tabernas de cada nivel, los pubs.

ATACA LA BASE

1 Toma la ficha especial del nivel. Está justo delante de ti. Hazte con los controles cuanto



antes. Practica eso de enviar a tus aliados (con la tecla 1) o pedir cobertura (con la 3). En este primer nivel, no te será necesaria su ayuda, pero más vale que espabiles con todas las funciones disponibles para más adelante.

2 Como en todo juego de LucasArts que se precie, los objetivos de la misión son sencillotes: avanza por el único camino posible y dispara a todo lo que se mueva y que no se llame Jonesi o Q (tus compis de armas y peligros). Tan sólo tienes que colocar un par de cargas explosivas (las conseguirás en la taberna). Una vez que hayas volado la segunda compuerta con dinamita, terminará el nivel.

3 Empieza a acostumbrarte a apuntar a la hora de lanzar minas, porque comprobarás que tienden a irse un poco a la izquierda en distancias cortas. Piensa que, cuantas más casas del escenario vueles, menos enemigos te atacarán por la espalda según avances en el nivel. Sabrás qué construcciones se pueden demoler y cuáles no gracias a la barra de vida que aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla cuando coloques el puntero sobre una casa. Ah, y dos perogrulladas más: haz avanzar a tus amiguetes cuando el terreno de delante esté

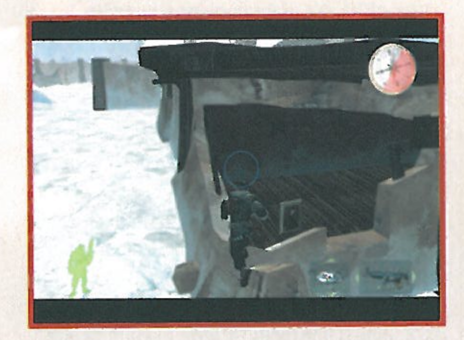
sospechosamente tranquilo y acostúmbrate a presionar E o Z para apuntar en primera persona cuando haya muchos enemigos en pantalla. A la cabeza, mejor.

RESCATA A REXUS

1 Aquí hay infinidad de parapetos enemigos con ametralladoras estáticas, y en más de una ocasión te pondrán a caldo. Recuerda disparar a la cabeza especialmente en estos casos. De todos modos, si vas con un poquito de cuidado intentando permanecer fuera del campo de tiro de las ametralladoras, no deberías tener problemas.

2 Los enemigos no dejarán de regenerarse mientras no destruyas todas las casas. Y como no tendrás minas suficientes, no podrás hacerlo de un tirón. El único modo de eliminar a todos los malos es avanzar, recolectar bombas, retroceder, volar casas, avanzar un poco más, etc. Arduo, pero efectivo. Aunque también puedes ir a saco y tener más cuidado, intentando mantenerte de espaldas a los muros para que nadie te sorprenda.

3 La ficha de este nivel es algo difícil de encontrar, pero para eso estamos nosotros: para evitar que acabes siendo víctima de tu nula perspicacia. Es broma, es broma. Lo cierto es que nos hemos pasado la semana volando todas las casas del nivel hasta dar con el dichoso cuadrito. Menos mal que Nava –alias «¡Sí, Señor, claro, Señor!»– curra por nosotros. La ficha se encuentra en el interior de una casa: después de la bajada de la pequeña escalinata, cuando ya has conseguido el rifle de francotirador, girarás 90º a la izquierda y continuarás recto durante un buen trecho. Pasada la muralla, vuela las casas de la izquierda. Está en la segunda.



Después, en la segunda explanada, cuando veas que has de continuar bajo un arco de piedra, guarda la partida, porque dos enormes cañones te estarán esperando al final de la zona siguiente. Avanza zigzagueando y por la izquierda hasta colocarte detrás de ellos. En cuanto estés fuera de su campo de tiro, ejecuta a los malos que disparaban y usa uno de los cañones para destruir la verja de la izquierda y a los malos que vendrán por allí justo después. Sigue finalmente hasta dar con el dichoso Rexus y rescátale para acabar el nivel.

LIBERA EL PUEBLO FJORKIN

1 Otra clase práctica: la brújula. Deberás finiquitar a unos cuantos malos antes de entrar en el pub y adquirir la dinamita necesaria para cumplir el segundo objetivo del nivel, de modo que déjate llevar por la brújula hasta que superes el primer objetivo. A continuación, ve al pub y hazte con las bombas.

2 Sigue en la dirección indicada por la brújula de nuevo para no perderte y te toparás, después del segundo pub, con un jefe dificilillo. Una especie de AT-AT de *Star Wars* con el que podrás acabar sin mayores problemas si usas el lanzagranadas y le adhieres un par de minas magnéticas a la carcasa. Eso sí: ¡no dejes de moverte en círculos a su alrededor! Para los malos de a pie, lanza un par de tiburones.

3 Aparte de eso y de seguir la brújula en todos los casos para colocar todas las cargas donde corresponda, está el dichoso *token*. Esta vez, se encuentra tras un enorme caserón, a la izquierda después del arco de piedra bajo el que pasarás al poco de comenzar el nivel.



DEFIENDE EL PUEBLO FJORKIN

1 En la secuencia del comienzo del nivel, verás dónde te encuentras: sobre la muralla de la ciudad, listo para defender los muros de la horda de enemigos que intentarán traspasarlos. Se trata de disparar, sin más. Así que ya sabes: apunta bien y no sueltes el gatillo por nada. Pulsa E o Z para apuntar mejor y permanece atento al sonido del juego, que te indicará cuándo el mortero está cargado otra vez para soltar otro bombazo donde veas más enemigos juntos. Esto te ahorrará muchas ráfagas, aunque también significará que deberás apuntar mejor a los malos que haya desperdigados por ahí. Permanece atento a las montañas de los lados, porque también algunos enemigos ascenderán por allí. Y ya está. Resiste lo mejor que puedas hasta que finalice la misión.

2 Por los aviones no te preocupes, que están de tu parte. De vez en cuando dejarán sobre el escenario barriles de pólvora que te vendrán de perlas, algún que otro botiquín y la ficha. Ésta está escondida en una caja de madera en todos los niveles de



este tipo. O sea, que cuando veas que cae una caja de madera de un avión, dispara cuanto antes para hacerte con ella. Pasados unos segundos, la caja desaparecerá, así que date prisa.

RESCATA EL CORDERO

1 Aquí es donde el juego comienza a complicarse en serio. Francotiradores por todas partes que te verán antes que tú a ellos, zeppelines que sobrevuelan la zona friéndote a misiles sin parar y un arduo y larguísimo camino que recorrer hasta dar con la dichosa oveja a la que debes salvar. ¿El secreto? Sencillo: avanza despacio, usa el rifle de francotirador tan sólo para escrutar el terreno y disparar a los francotiradores –de lo contrario, te quedarás sin munición cuando más la necesites–, líbrate de los zeppelines y de la nave de vigilancia cuanto antes y dispara un misil a los grupos de rocas que veas sobre las montañas para provocar avalanchas.

2 Con todo, es muy probable que te cueste varios intentos superar este nivel. Por cierto: en el caso de los zeppelines, deberás apuntar a la bola de la que salen los misiles, y no llegarán las balas de cualquier arma. En cuanto a la ficha, se encuentra en la ladera de la montaña derecha del principio, dejándote caer por la derecha al final del puente donde empiezas.



DESPEJA LA CARRETERA

1 Antes de nada, cárgate a los malos de enfrente y mira hacia atrás. Verás un pequeño repecho en el terreno a un lado. Ve por ahí para recoger una bomba Topsy Turvy y después continúa avanzando normalmente, cargándote tan solo las casas que veas marcadas con una diana. Si te cargas una que no tenga diana, la misión fracasará.



2 No encontrarás grandes dificultades en este nivel, pero si andas mal de vida, haz que tus amiguetes vayan delante de ti para recibir los primeros disparos. El robot con ametralladora con el que te las verás es fácil de finiquitar con unas cuantas granadas o, incluso, con la ametralladora estática que hay tras la casa con diana de la derecha. La ficha se encuentra en una especie de gruta elevada en las montañas, detrás del pub.

SALVA A LOS LUGAREÑOS

1 De lo que se trata esta vez es de rescatar a campesinos. Sin embargo, tal vez limitarse a seguir la dirección indicada por el radar no sea la mejor idea, ya que éste te señalará tanto la posición de las torres como la de los campesinos a liberar. Vamos, que lo más adecuado sería que lo hicieras a ojo, después del primero (marcado con una flecha). Tampoco se te indicará dónde están las casas a los que tendrás que devolverles después, pero date una vuelta por el escenario y verás las entradas encendidas.

2 El fuego enemigo es bestial en este nivel, así que cuidado. Presta especial atención a tu elección de armas en cada caso. Asegúrate de usar los misiles rastreadores para los enemigos voladores y disparar a las torretas desde lejos. La ficha está al final del puente de roca elevado, adonde irás a recoger a uno de los campesinos.

DEFIENDE DICK TURPIN

1 Disparar, disparar y disparar. ¡Que no pase ni uno! Recuerda disparar a la caja de madera para obtener la ficha y optimiza el uso de los barriles de pólvora para ahorrarte problemas.



SALVA A LOS DICK TURPINITAS

1 Un nivel sencillito, pero atento: lo primero que necesitas es asegurarte de que tu ordenador puede con él. Si los gráficos se ralentizan, baja un poco los niveles en el menú de opciones para asegurarte de que todo transcurre con absoluta fluidez.

2 Acostúmbrate a volar con tu nuevo artilugio, utilizando la barra espaciadora para elevarte y las direcciones para planear. Nos encantaría decirte que siendo muy técnico tendrás éxito, pero lo cierto es que moverse sin parar y no dejar de revolotear como un estúpido es el mejor método.

3 Coloca las cargas en los gorilas para salvar a los campesinos y llévales a sus casas, nada más. Ignora el fuego enemigo siempre que te sea posible y ni se te ocurra avanzar a pie. La ficha está en una casa, en una parte ligeramente elevada y resguardada tras las rocas en la zona de la derecha.



COMUNIDAD RETIRADA

1 Ya sabes lo que toca: volar las casas marcadas con una diana. Aunque, para simplificar un poco las cosas, hay más casas marcadas de las que necesitas volar para superar el nivel. El robot que debes cargarte está en la zona inferior, cerca de un pequeño puente de roca.

2 Encontrarás la ficha en una de las callejuelas de una zona de casas a la que sólo se puede llegar planeando, desde esa especie de isla central con casas a la que no llega ningún puente (justo encima de la zona en la que te enfrentarás al robot). En cualquier caso, te compadecemos, porque va a costarte decenas de intentos superar esta misión. Avanzar despacio para no verse envuelto por el fuego enemigo es lo mejor, pero también lo más lento...



LA "PEQUEÑA DIVERSIÓN" DE ROMAN

1 Salvar a campesinos en situaciones como ésta hace que uno se replantee cuánto le importa la gente. Básicamente, limítate a seguir el radar en busca de los campesinos y a continuación deja uno en cada casa al otro lado del muro de la verja cerrada (pasando por encima o yendo por los túneles laterales).

2 La ficha se encuentra en el interior de una de las chimeneas apagadas, en una construcción con una chimenea más alta que otra (apagadas las dos). Ve con especial cuidado, porque hay francotiradores por todas partes.

APLASTA AL EJÉRCITO DEL REY

1 Otra vez toca defender, pero por suerte, pasado un rato, tu amiguete Q te echará una mano ocupándose de gran parte de los enemigos que vengan por el flanco derecho. Recuerda disparar el mortero a una zona mientras sueltas las ráfagas por otras para ganar tiempo y... hazlo lo mejor que puedas.

LLEGA A LA ABADÍA DE WILDWOOD

1 Un nivel de planteamiento sencillo, pero de ejecución complicada. Un solo camino a seguir e infinidad de peligros nuevos a los que enfrentarte. Avanza con cautela, líbrate de los grupos de chimpancés con dinamita, desde lejos y disparando al primero, y libera a los tres campesinos antes de llegar al pub.

2 Hecho esto, sube por la ladera de la izquierda, tras el pub, para dejar a cada uno en su casa. Cuando regreses al pub, graba la partida, porque la cosa se complicará: ¡van a aparecer brujas! ¿O son brujos? Bueno, lo que sean: no les harás nada con



los tiburones, pero sí con las armas de fuego, de modo que apunta bien y no dejes que te rodeen. La ficha está tras una de las casas de la izquierda, nada más pasar el arco de piedra (después de las brujas).

ROBA EL LIBRO DE DOMINACIÓN

1 Nada más comenzar, ordena a tus amigos que te esperen ahí mismo y avanza solo, porque necesitarás a Jonesi vivo para superar la misión con éxito y no sobreviviría por sí mismo mucho tiempo. Ve con cautela y busca la ficha en una gruta secreta tras la iglesia que verás a la izquierda.

2 Después, entra en el primer pub y dedícate a rescatar campesinos hasta que todos estén a salvo. Rellena vida en el segundo pub y avanza un poco para ver la torre de cristal que Jonesi debe abrir. Vendrá automáticamente desde donde le dejaste, así que limítate a protegerle las espaldas hasta que la misión termine.



EVITA AL EJÉRCITO DE STIG

1 De nuevo estás solo. Y justo cuando no podrían hacerte más falta tus coleguillas: esto está atestado de malos escondidos. Vuela si puedes todas las casas que tengan nivel de vida, porque te librarás de unos cuantos enemigos que te atacarían por la espalda a la menor ocasión. Aun así, lo pasarás francamente mal.

2 Hazte con el propulsor cuanto antes para eludir más fácilmente el fuego enemigo (está junto al pub) y, ya con él, continúa avanzando sin parar de eliminar las construcciones marcadas con una diana. Deja de ser metódico en cuanto tengas el propulsor, porque no tendrás munición suficiente para todos los malos con los que vas a toparte. Para dar con la ficha, observa la imagen adjunta.



DEFIENDE NEDVILLE

1 Nada como una torreta defensiva para practicar un poco eso del civismo, y más cuando uno se enfrenta a malos tan poco respetuosos con el medio ambiente como éstos. Eso sí: intenta no cargarte el otro medio... Ésta es la misión más fácil de las de este tipo, así que no te compliques. Tus amigos harán gran parte del trabajo. En cuanto a las lluvias de flechas, no te hagas el héroe como Jet Li, que hay mucho que hacer.

LA CARRETERA A ZITWALLA

1 Con este dichoso tiempo, es imposible ver a los enemigos a tiempo. Haz que tus compañeros vayan delante para ver la procedencia de los disparos y sigue el único camino hasta el puente de la parte superior del acantilado.

2 Cuando explote, avanza con cuidado, porque más allá te espera un verdadero pelotón. Intenta usar los cañones que puedas para ahorrar munición y problemas más adelante. En cuanto a los robots, ya sabes cómo se libra uno de ellos, ¿verdad? La ficha está en la casa que te mostramos en la imagen.



DEFIENDE LA CASA DE LILY

1 Por una vez, de lo que se trata es de defender una casa en lugar de volarla por los aires. Fija la posición de tus amigos junto a la casa (es la central, la más grande) mientras tú buscas una ubicación más cómoda en un lugar elevado, donde están los molinos.

2 En cualquier caso, recuerda que la ficha está tras el molino que se encuentra de frente al comenzar el nivel. ¡Vas a pasarlo realmente mal! Ve al pub a recargar munición y seleccionar armas mejores en cuanto tengas la oportunidad. Y no dejes que esos dichosos paracaidistas lleguen al suelo...

RESCATA A LILY

1 Desanda todo el camino del nivel 17 hasta la verja que viste cerrada entonces y continúa por allí (el único camino posible



ahora). Poco después, encontrarás el pub, si sobrevives hasta allí. Como en el nivel 17, usa a tus amigos como escudo humano a medida que avanzas y muévete siempre en diagonal para esquivar los cohetes, o... te verás como en la imagen adjunta.

La ficha está justo al final, en un recodo a la derecha tras una roca, en el camino que baja hacia el zeppelín.

ESCAPA DE FORGE

1 Nada más comenzar, da media vuelta y avanza hasta el final siguiendo la muralla exterior del castillo, porque en el área final se encuentra la ficha (bien protegida, eso sí). Después, regresa por donde has venido y sigue el único camino posible usando a tus amigos para cubrirte, pero no les envíes como vanguardia: no durarían ni un suspiro. Claro que tú tampoco. Pero para eso está lo de guardar la partida cada dos metros, ¿no? Pues ya sabes.

2 Toma la dinamita en el primer pub y abre todas las verjas hasta el área final, donde te esperan tres robots y dos torretas que te lo pondrán bastante difícil. El lugar más seguro es la entrada a la zona, pero si decides intentarlo desde ahí, no podrás usar el propulsor, que se encuentra abajo. Finalmente, avanza hasta el fondo del escenario para escapar del maldito castillo.

MANTÉN A RAYA AL EJÉRCITO

1 Como no podía ser de otro modo, el último nivel es "uno de ésos". Dispara a todo lo que se mueva desde tu cómoda posición mientras caen las lluvias de flechas hasta terminar el juego. Una vez más, una caja de madera a la que deberás disparar contiene la ficha.



PRINCE OF PERSIA
Las arenas del tiempo

El juego incluye combates, plataformas y rompecabezas. Para realizar esta guía, hemos ignorado los combates, que no tienen secreto, y **nos hemos centrado en las plataformas y los rompecabezas**, que tienen su miga. **Si quieres** sobrevivir a las arenas del tiempo, **no pierdas detalle**.

INTRODUCCIÓN

1 Sube a los escombros, ve hacia el borde y salta al saliente de enfrente. Continúa hacia la derecha, sube por la pared y salta al otro extremo del puente. Gira a la derecha, evita el boquete que hay en el puente y gira después a la izquierda. Sube por las escaleras de la derecha, gira a la izquierda y camina hasta el otro extremo de la habitación inundada. Desciende por el boquete que hay en el centro de la muralla, gira a la derecha y camina hasta el otro extremo del pasadizo.

2 Avanza pegado a la pared para evitar los dos boquetes que hay en la pasarela, sube por las escaleras y gira a la izquierda. Cruza la habitación inundada, acércate a la pared adornada con bustos de piedra y salta para quedar asido al saliente. Desplázate hacia la izquierda, sube al saliente y salta para subir al siguiente saliente. Sigue hacia la izquierda, pulsa la tecla **C** para colgarte del saliente y así evitarás los dos bustos de piedra.

3 Luego entra en el edificio, agárrate a la columna ubicada cerca de la fuente y salta por las sucesivas columnas hasta alcanzar el saliente que hay en la parte superior de la habitación.

CÁMARAS DEL TESORO DEL MAHARAJÁ

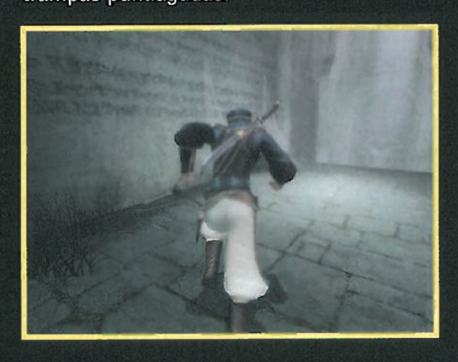
1 Recorre la pared de la izquierda hasta alcanzar el saliente del otro extremo de la sala. Luego ve por la pared de la derecha. En cuanto llegues al final de la misma, salta para

alcanzar el saliente de la izquierda. Ve por la pared de la derecha hasta la plataforma y sube al saliente de la izquierda saltando entre las paredes de la derecha e izquierda.

2 Pasa por la pared de la derecha dos veces y llegarás a una pequeña ventana desde la cual se ve la daga del tiempo. Sube por la pared situada a la izquierda de la ventana, recorre la pared de la derecha y gira a la derecha. Cruza cuidadosamente el túnel con las trampas puntiagudas, recorre la pared de la izquierda y sujétate al saliente.

3 Salta por los sucesivos salientes hasta alcanzar la plataforma ubicada al otro extremo del pasadizo. Evita las trampas puntiagudas, recorre la pared de la izquierda y salta sobre el saliente. Bajo tus pies hay un muro por el que debes pasar con las máximas precauciones, evitando los salientes que se derrumban a tu paso. Salta de columna en columna y desciende hasta la parte inferior de la cámara del tesoro.

4 Sube por las escaleras, trepa hasta la parte inferior de la estatua y sube por la pared hasta alcanzar la mano. Sigue hacia la izquierda, salta de pared en pared y alcanzarás el altar donde se halla la daga del tiempo. Salta hasta el saliente de la derecha, recorre las paredes del pasadizo para evitar el boquete del suelo y esquiva las trampas puntiagudas.



HABÉIS LIBERADO LAS ARENAS DEL TIEMPO

1 Ve al otro extremo del pasadizo. Aprovecha para grabar la partida en la fuente de luz. Gira a la izquierda, pasa a través del boquete de la pared, sube por las escaleras y sigue a la chica. Gira a la derecha, desciende hasta la parte inferior de la sala y clava la daga del tiempo en la nube de arena del suelo.

2 Ve hacia la derecha, sujétate a la barra y balancéate entre las sucesivas barras hasta alcanzar el saliente de la pared. Sube encima de la plataforma, recorre la pared de la izquierda y salta para sujetarte a la barra. Balancéate para alcanzar la plataforma de la derecha, escala el muro de la derecha y clava la daga en la nube de arena.

3 Luego sigue por el pasillo. Una vez se desplome el techo, gira a la izquierda. Salta de barra en barra y alcanzarás la plataforma ubicada al otro extremo del pasadizo. Gira a la derecha, recorre la pared y sujétate a la barra. Salta de barra en barra y alcanzarás la plataforma de enfrente.

4 Recorre la pared de la derecha, sujétate a la barra y pulsa la tecla **C** hasta llegar a la parte inferior de la sala. Camina hasta el otro extremo de la sala, sube por la pared y salta para sujetarte a la barra. Balancéate para volver a la pared, salta a la nueva barra, sujétate al saliente e introdúcete por el boquete de la pared.



¿ERA VERDAD QUE LA HABÍA VISTO?

1 Gira a la derecha. Al final del pasadizo, hallarás una nube de arena en la que clavar la daga. Da media vuelta, recorre la pared del final del pasadizo y salta para asirte a la barra. Salta al saliente de enfrente, métete en el agujero de la derecha y encontrarás una fuente mágica en la que recargar energía. Desciende a la parte inferior del agujero y encontrarás una nueva nube de arena en la que clavar la daga.

2 Desciende por el agujero del suelo, camina hasta el final del pasillo y encontrarás dos puertas. Gira hacia la izquierda y hallarás otra nube de arena. Vuelve al pasillo, continua ahora por la puerta de la derecha y salta hasta la plataforma de enfrente. Gira a la derecha, corre por la pared de la izquierda y gira a la izquierda. Sube por la columna y salta por las sucesivas columnas hasta alcanzar una plataforma situada a la derecha. Recorre la pared de la derecha, salta para sujetarte a la columna de la izquierda y desciende para dar con otra nube de arena.

3 Recorre la pared de la derecha, salta para sujetarte a la columna de la izquierda y salta por las sucesivas columnas para alcanzar una enorme plataforma. Sube por el bloque de piedra, recorre la pared de la derecha y salta a la plataforma donde se divisa la nube de arena. Sujétate a la columna y salta de columna en columna hasta alcanzar una plataforma que hay a la derecha.

4 Desciende hasta la plataforma inferior utilizando los boquetes que hay en la pared, recorre la pared de la derecha y sujétate a la barra. Salta de barra en barra hasta la siguiente plataforma y encarámate al bloque de piedra. Recorre la pared de la derecha, salta para sujetarte a la columna y desciende a la parte inferior de la sala. Clava la daga en la nube de arena y graba la partida.



PASADIZO SECRETO

1 Empuja un armario que hay a la derecha. Tras él encontrarás un pasadizo secreto. Desciende por las escaleras, recorre la pared de la izquierda y salta para evitar el boquete. Clava la daga en la nube de arena.

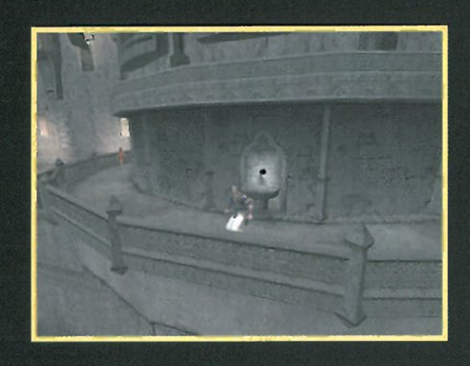
2 Súbete a la baldosa de luz y se abrirá una puerta. Recorre la pared de la derecha y salta para sujetarte al puente. Sitúa la caja de madera encima de la baldosa de luz y se abrirá una puerta a la izquierda.

3 Empuja la palanca de la derecha y utiliza el puente de madera retráctil para alcanzar la plataforma ubicada en el centro de la sala. Para activar el mecanismo lunar, sigue los siguientes pasos:
Pisa la baldosa de luz y se enganchará la baldosa de la luna blanca. Luego, gira a la derecha, sube un nivel, gira a la izquierda tres veces y baja un nivel. Pisa la baldosa de la luna negra. A continuación, sube un nivel, gira a la derecha dos veces y sube dos niveles. Pisa la baldosa de media luna, gira a la derecha una vez y baja un nivel. Pisa la baldosa de cuarto menguante, sube un nivel, gira una vez a la izquierda y sube un nivel.

4 Cruza la plataforma y sube por las escaleras de la izquierda. Empuja la palanca y el mecanismo de defensa se pondrá en marcha. Baja por las escaleras, gira a la derecha y guarda la partida.

SISTEMA DE DEFENSA DE PALACIO

1 Sube por las escaleras, evita las trampas puntiagudas y tira de la palanca que hay bajo la baldosa iluminada. A partir de aquí, dispondrás de un par de minutos para alcanzar una puerta que se cierra lentamente al otro extremo del pasadizo. Entre la puerta y tú hay varias trampas de sierra y





puntiagudas y agujeros en el suelo que deberás ir esquivando de salto en salto.

2 Superada la puerta, acércate a la pared de la derecha y pulsa sobre la baldosa iluminada. Sube encima del bloque de piedra que aparecerá en el centro del patio y salta para sujetarte a la barra de hierro. Encarámate a la arcada, gira a la derecha y salta sobre el saliente. Evita la trampa del suelo, recorre la pared de la izquierda y salta hacia la derecha. Tras sortear varias trampas puntiagudas, sujétate a la barra colgante y se abrirá una puerta frente a tus narices.

3 Sube al bloque de piedra de la izquierda, recorre la pared y salta para sujetarte a la escalera. Recorre la pared de la derecha, salta a la siguiente plataforma y a la derecha encontrarás una nube de arena en la que clavar la daga.

4 A la derecha, hay un agujero que conduce a una fuente mágica en la que puedes recargar energías. Recorre la pared de la derecha y salta por las sucesivas barras hasta la siguiente plataforma.

5 Recorre de nuevo la pared de la derecha evitando la sierra dentada y salta para subir a la plataforma de la izquierda. Sube al saliente de la pared, sujétate a la barra y balancéate para alcanzar la puerta. Recorre la pared de la izquierda evitando las tres sierras dentadas y pulsa sobre la baldosa iluminada.

6 Retrocede unos metros y cruza la puerta recién abierta. Te aguarda una nueva prueba contrarreloj. Tras tirar de la palanca, dispondrás de unos pocos segundos para superar una zona llena de abismos y trampas con sierras dentadas.



BUSCARÉ UNA ENTRADA

Gira a la derecha, recorre la pared de la derecha y accederás a un hermoso jardín. Sube por las escaleras, gira a la izquierda y recorre la pared de la derecha hasta alcanzar las barras que sujetan unas banderas. Salta de barra en barra y desciende por la pared de la izquierda hasta la plataforma inferior. Ahora empuja la palanca hacia la izquierda y una puerta se abrirá a tus pies. A la derecha, una nube de arena en la que clavar la daga. A la izquierda, una fuente de luz en la que guardar la partida.

ALMACÉN

1 Sube encima del bloque de piedra, sujétate al saliente y desplázate hacia la derecha. Salta hacia la barra y luego ve avanzando de barra en barra hasta alcanzar una plataforma situada en la parte superior de la torre. Recorre la pared de la derecha y encontrarás un pasadizo que conduce a una nueva fuente mágica.

2 Recorre la pared de la izquierda, sube por las escaleras, recorre la pared de la derecha evitando las ruedas dentadas y pulsa sobre la baldosa iluminada de la pared. Sigue por la izquierda y cruza la puerta que acaba de abrirse. Te encontrarás con Farah. Acciona y se podrá reunir contigo. Retrocede por el pasadizo, gira a la derecha y llegarás a una enorme sala.



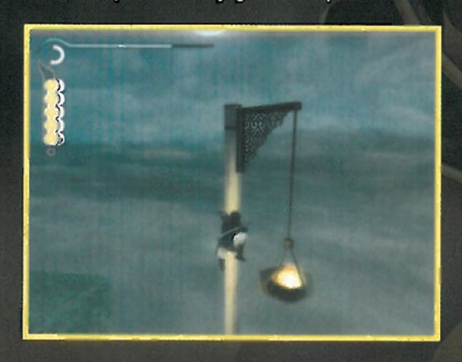
3 Para superar esta zona, deberás coordinar tus movimientos con los de Farah. Baja por la rampa, recorre la pared de la izquierda y salta sobre la palanca. Sube por la rampa de la derecha, tira de la palanca de la pared y cruza la zona de tramas puntiagudas antes de que la puerta situada al otro extremo del pasadizo se cierre. Evita el hueco del suelo y regresa a la entrada de la enorme sala. Desciende por la rampa de la derecha, evita las pinzas que salen de la pared y sube por la siguiente rampa. Tira de la palanca, baja por la rampa de la izquierda y tira de la siguiente palanca. Repite la operación dos veces más y alcanzarás la parte inferior de la sala.

4 Camina hacia la izquierda, sube encima del montón de cajas y baja al suelo la que tiene el signo. Sitúa la caja encima de la baldosa iluminada que hay a la izquierda de la sala. Camina ahora hacia la derecha. Detrás de un montón de cajas hallarás una nueva caja indicada con un signo. Sitúala encima de la baldosa iluminada de la derecha y sube hasta la plataforma central. Trepa a la plataforma de madera, pulsa sobre la baldosa iluminada y la puerta de salida se abrirá.

CASA DE FIERAS DEL SULTÁN

1 Avanza por el pasadizo y llegarás a un patio exterior. A la derecha de las escaleras hay otra nube de arena. Avanza en línea recta, sube por las escaleras y escala la pared de la izquierda. Sube al árbol, salta hacia la izquierda, balancéate en la rama del árbol e introdúcete en la casa de las fieras. Pulsa sobre la baldosa y Farah se reunirá contigo.

2 Introdúcete en la habitación de la derecha, aparta la caja de madera y descubrirás un pasadizo. Farah se introducirá en el mismo y te abrirá la puerta de la jaula. Utiliza las barras y las pasarelas de madera para alcanzar un agujero situado unos metros más arriba. Salta hasta la plataforma exterior, balancéate en la rama del árbol y salta a la parte superior de la jaula. Empuja la palanca, gira a la izquierda, salta a la plataforma y guarda la partida.



SOBRE UNA JAULA

1 Desciende por la plataforma, balancéate de barra en barra y camina hasta la baldosa iluminada. Tira de ella y Farah se reunirá contigo. Gira a la derecha, desciende por la rampa y gira a la izquierda. Sube a la plataforma, recorre el muro de la derecha y salta hasta la palanca que cuelga del techo.

2 Cruza la puerta recién abierta, empuja la caja y descubrirás un pasaje secreto. Sigue descendiendo por la rampa, empuja la palanca y corre hacia la puerta del otro extremo del pasadizo antes de que se cierre. Tras el puente de madera, guarda la partida.

ACANTILADOS Y CASCADAS

1 Retrocede hasta el lugar en que se halla Farah, recorre la pared de la derecha y salta de palmera en palmera hasta alcanzar una plataforma que hay a la izquierda.



Recorre la pared de la izquierda, sujétate al saliente, desplázate hacia la derecha y sujétate a la palmera. Salta de palmera en palmera y alcanzarás el pie de una cascada en la que podrás recuperar fuerzas.

2 Sigue hacia la derecha, cruza el puente de madera y empuja la palanca. A la izquierda hay un par de palmeras que te permitirán alcanzar la puerta recién abierta. Avanza por el pasadizo e introdúcete por el boquete que hay en una de las paredes. Sube por las escaleras y guarda la partida.

LOS BAÑOS

1 Sube por las escaleras de la derecha y pon el jarrón encima de la baldosa iluminada. Introdúcete por la puerta de la derecha, evita el péndulo y desciende por el agujero.

2 Balancéate en la barra para evitar las picas del suelo y salta sucesivamente entre las dos paredes del agujero para alcanzar los baños. En el centro de los mismos encontrarás una fuente de luz.



POR ALLÍ BRILLA ALGO

1 Empuja la estatua de la izquierda de manera que ésta accione la baldosa que hay detrás. Pulsa la baldosa que hay a la derecha y luego sitúa a Farah sobre la baldosa que hay en el centro de la sala. Antes de que se cierren las puertas, introdúcete en la habitación de la derecha. Clava la daga en la nube de arena y empuja la palanca para evacuar el agua que inunda los baños.

2 Regresa a los baños, gira a la derecha y sube al saliente que hay en la pared. Salta de barra en barra y empuja la palanca situada en el otro extremo de la sala. Para alcanzar una segunda palanca situada al otro lado, repite la misma operación. En esta ocasión deberás ayudarte también de unas columnas de piedra. Camina hasta donde se encuentra Farah y localizarás un enorme bloque de piedra. Empújalo hasta que pase por la trampilla de la pared.

3 Retrocede hasta la primera estancia de los baños (donde arrastraste el jarrón) y localizarás el bloque de piedra (introducido anteriormente en la trampilla). Arrástralo hasta la parte inferior de los baños y ubícalo debajo de las escaleras que hay a la izquierda. Sube por las escaleras y clava la daga en la nube de arena.



4 Introdúcete por la trampilla. Deslízate hasta la plataforma de madera que hay bajo tus pies, atraviesa el ventanal roto y salta para sujetarte a una de las columnas situadas en el centro de la sala. Salta hasta el saliente que hay al lado de la ventana, desplázate hacia la derecha y cruza la habitación ayudándote de las barras y las plataformas de madera. Recorre la pared que hay a tus espaldas, salta de barra en barra hasta el saliente ubicado al otro extremo de la sala. Continúa hacia la izquierda, pulsa sobre la baldosa y cruza el pasadizo evitando las trampas que brotan del suelo.

SOBRE LOS BAÑOS

1 Sube por las escaleras, desplaza el armario hacia la derecha y utilízalo para alcanzar la barra que cuelga de la pared. Balancéate y salta hacia la columna de piedra que hay en el centro de la sala. Salta de columna en columna y alcanzarás la nube de arena que hay al otro lado de la sala.

2 Continúa hacia la izquierda. Encontrarás una espada muy poderosa encima de una plataforma. Recorre la pared de la derecha y rompe la puerta de madera con la nueva espada. Baja por las escaleras. A la derecha hallarás un muro falso tras el cual se esconde una fuente mágica.

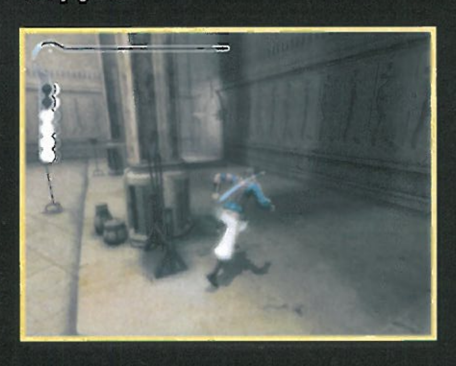
3 Sigue bajando, rompe una nueva puerta de madera y te reunirás con Farah. Ve al otro extremo de la sala, derriba el muro falso y ve bajando hasta llegar a una enorme sala. Encaja el bloque de piedra con las marcas de la pared, sujétate a la barra y salta a la plataforma del centro de la sala. Salta a la plataforma de la izquierda, deslízate hacia la derecha y aprovecha los salientes de la pared para alcanzar la siguiente plataforma. Sujétate al saliente que hay bajo tus pies, deslízate hacia la derecha y reúnete con Farah.



4 Empuja la palanca y se abrirá una puerta a la izquierda. Desplaza el bloque de piedra y descubrirás una rendija por la cual se introducirá tu compañera. Recorre las paredes laterales del pasadizo para evitar el abismo y sube por las escaleras.

AMANECER

1 A la derecha encontrarás una puerta falsa que podrás derribar con ayuda de la espada. Camina hasta el final del pasadizo, pulsa sobre la baldosa iluminada y se abrirá una puerta a tus espaldas que conduce a un comedor. Sube por las escaleras de la derecha y graba.



COMEDOR DE SOLDADOS

1 Ve a la parte inferior del comedor, sube al montón de escombros y recorre la pared de la izquierda. Salta de barra en barra, utiliza los salientes de las columnas y alcanzarás una puerta ubicada en una plataforma cerca del tejado. Pulsa sobre la baldosa del suelo y sal al exterior mediante la puerta que se abrirá a tus espaldas. Gira a la izquierda y salta de bandera en bandera hasta la plataforma situada a la derecha.

2 Ve a la izquierda evitando las numerosas trampas punzantes, empuja la palanca de la pared y se abrirá una enorme puerta. Desciende por las escaleras de la izquierda, empuja la palanca que cuelga del techo y Farah se reunirá contigo.

3 Sube de nuevo las escaleras, espera a que Farah se deslice por debajo de la puerta y te abra. Empuja la palanca que cuelga del techo y se activará el puente levadizo. Sal al exterior, salta encima del entarimado y cruza el puente.



PUENTE LEVADIZO

1 Unos metros a la derecha, hallarás una palanca. Sirve para abrir la puerta que lleva a una gran sala. Sube por las escaleras de la izquierda, da media vuelta y utiliza los barrotes de la pared para alcanzar la siguiente plataforma. Tira de la palanca en tres ocasiones y luego utiliza los salientes que hay encima de tu cabeza para alcanzar la plataforma de madera del centro de la sala.

2 Da media vuelta, coge carretilla y salta hacia el hueco de la pared. Ya en el exterior, gira a la derecha, salta de barra en barra hasta alcanzar la cornisa y entra de nuevo en el edificio. Tira de la palanca, camina hasta el centro de la plataforma de madera y espera a que Farah la desplace. Salta hacia los salientes de la pared, sujétate a la escalera y sube a la plataforma. Camina a la izquierda, activa la palanca y Farah se reunirá contigo. Camina a la derecha, sal al exterior y graba una vez hayas cruzado el puente.



PUENTE DESTRUIDO

1 En la parte inferior de la torre hay una barra. Sujétate a ella, desplázate a la derecha y salta hacia la columna que hay detrás. Salta a la columna de la izquierda, salta al saliente de la pared y deslízate hacia la izquierda. Desciende saltando repetidamente entre la pared de la derecha y la izquierda. Luego corre hacia la izquierda, coge carrerilla en el muro y sujétate a la barra de encima de tu cabeza.

2 Balancéate, sube a la plataforma y desciende por los salientes de la parte inferior izquierda. Camina a la izquierda, sujétate al saliente y salta en dirección a la columna que hay en el edificio de al lado. Sube a la columna de la izquierda, salta al saliente del edificio de al lado y desciende hasta el siguiente saliente. Pasa por debajo de la columna, sube a la plataforma y pasa cuidadosamente por encima de la viga. Baja por las escaleras, recorre la pared de la derecha y salta de barra en barra.



NOS ENCONTRAMOS EN LOS BAÑOS

1 Desciende a la plataforma inferior y pasa por encima de los muros hasta alcanzar la verja. Acciona la palanca y aparecerán unas escalinatas que te permitirán acceder a la parte inferior del recinto. Busca atentamente y encontrarás una nube de arena en la que clavar la daga y una palanca que abrirá una puerta a lo lejos. Dirígete hacia la puerta, estira la palanca y prepárate para una carrera contrarreloj en la que deberás regresar a la parte superior de los muros y correr.

2 Tira de la palanca, recorre el muro de la izquierda, pulsa sobre la baldosa del suelo y podrás abandonar la zona. Introdúcete en la gruta y desciende hasta el pie de una enorme cascada utilizando los salientes de las paredes y los troncos que cruzan el torrente de agua.

CASCADA

Sigue por la gruta y cruza a toda velocidad los puentes de madera antes de que se desplomen. Tendrás que repetir la operación otra vez, aunque a los puentes de madera quebradizos habrá que sumar unas peligrosas estalactitas.

CAVERNA DE ESCALERAS

1 Sujétate al saliente de la derecha, desplázate a la derecha y salta de estalactita en estalactita hasta la siguiente plataforma. Luego recorre la pared de la izquierda, baja por las escaleras y continúa hacia la izquierda hasta la parte inferior de la caverna.

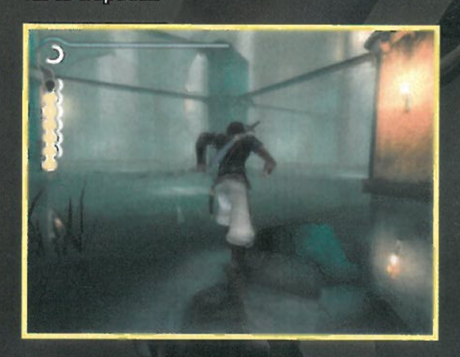
2 Introdúcete en la gruta de la izquierda y llegarás a una enorme sala llena de cuerdas que cuelgan del techo. Sube al montón de piedras de la izquierda, sube a la plataforma y sujétate a la cuerda que hay a tus espaldas. Balancéate en dirección a la fuente de luz, salta y guarda la partida.

DESPÓSITO SUBTERRÁNEO

1 Sube al saliente de la derecha, desplázate hacia la derecha y utiliza las traviesas para alcanzar la columna de piedra de la derecha. Sigue por la traviesa de la izquierda, trepa a la columna rota y sujétate a la cuerda de la izquierda. Balancéate hacia la derecha, sujétate al saliente situado bajo las barras de metal y desplázate a la izquierda. Salta hacia la cuerda de la izquierda, balancéate y sujétate a la cuerda de la izquierda. Balancéate a la derecha e introdúcete en la cavidad que hay a la derecha.

2 Evitando las sierras dentadas y las pinzas cortantes, sujétate al saliente de la pared y desplázate a la izquierda hasta una pequeña habitación. Empuja la palanca y se abrirá una enorme trampilla. Introdúcete en el agujero, desciende por el mismo evitando las cuchillas giratorias y empuja la caja de madera hasta el interior del depósito subterráneo.

3 Salta encima de la caja y ubícala bajo el agujero que hay en la pared de la izquierda. Sujétate al saliente de la derecha, desplázate hacia la única dirección posible y sujétate a la cuerda de la derecha. Salta de cuerda en cuerda y abandona el depósito.



FUERA DEL POZO

1 Entra en el edificio. Cuando llegues a la tercera habitación, sujétate a la cuerda que cuelga del centro de la sala. Balancéate hasta lograr pulsar los interruptores de ambos lados de la sala y sal de allí por la puerta de la derecha.

2 Tira del interruptor de la pared, pulsa la baldosa del suelo y prepárate para cruzar a contrarreloj una zona llena de sierras dentadas y espadas giratorias. Camina a la derecha y graba.

HARÉN DEL SULTAN

1 Tras una de las cortinas de la derecha, se esconde un pasaje secreto. Derrumba los dos muros falsos, pasa por

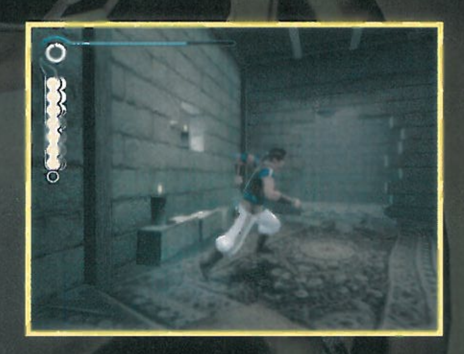


debajo de la cortina de la izquierda y tira de la palanca.

2 Regresa hasta la fuente de energía y cruza la cortina que hay a la izquierda de la misma. Recorre la pared de la izquierda, salta a la plataforma y ve al final del pasadizo. A la derecha hay dos muros falsos que deberás destruir para reunirte con Farah.

¿QUÉ ME HABÉIS LLAMADO?

Aparta la enorme estatua de piedra. Esconde un pasaje secreto. Tras entrar por el agujero, Farah te abrirá una puerta situada a la derecha. Gira a la derecha, empuja la palanca y reúnete de nuevo con ella. Avanza por el pasadizo y gira 180 grados el espejo para iluminar el interior de la biblioteca.



SALA DEL CONOCIMIENTO

1 Sigue la dirección de la luz y aparta el espejo para que Farah pueda introducirse en la grieta. Quita el espejo de la derecha y sitúalo de manera que proyecte la luz hacia la entrada de la biblioteca. Sigue el rayo de luz y mueve el cristal de la izquierda para que refleje la luz. Destruye el muro falso de la derecha y desplaza el cristal de manera que la luz impacte sobre el extraño signo de piedra.

2 Escala la figura del centro de la sala, salta sobre la viga y recorre la pared para alcanzar la plataforma de la izquierda. Salta de barra en barra y la princesa abrirá una puerta tirando de una palanca. Pulsa sobre el interruptor de la pared y aparecerá una estantería móvil. Rebota de pared en pared y alcanzarás la parte superior de la estantería. Recorre la pared de la izquierda hasta la siguiente plataforma y salta para colgarte de la escalera.

3 Evita las pinzas que salen de la pared y sube encima de la viga roja. Sigue hacia la derecha y llegarás a una bifurcación. Al frente encontrarás un muro falso tras el cual se esconde una fuente mágica. A la izquierda, una viga que lleva hasta un espejo. Gíralo una vez a la derecha.

4 Continúa por la única viga que se mantiene en pie, salta encima de la plataforma y utiliza las barras para alcanzar las vigas del piso superior. Gira a la izquierda, salta encima de la plataforma y arrastra el espejo de la izquierda hasta el rayo de luz. Repite la operación con el espejo de la derecha de manera que el rayo se refleje en el cristal del otro extremo de la biblioteca. Recorre la pared izquierda, sujétate al saliente y déjate caer en un par de ocasiones. Salta a la plataforma de la derecha y luego recorre el muro para llegar a un nuevo cristal. Gira el cristal una vez a la derecha y aparecerán unas pasarelas de piedra.

5 Salta de pasarela en pasarela, gira a la derecha y utiliza las cuerdas para alcanzar un saliente en la pared. Desplázate a la derecha, sube por las escaleras, rompe los tres muros falsos y cuélgate de la palanca. Desplaza el espejo hasta las cercanías de la escalera, acércate a los espejos que hay en el otro lado de la sala y dirige el rayo de luz de manera que impacte en el cristal que hay tras el tercer muro falso. Ve a la sala del cristal, déjate caer por el gran agujero de la pared y desciende hasta la puerta recién abierta. Recoge la nueva espada, empuja la palanca de la pared y abandona la biblioteca.



OBSERVATORIO

1 Tras guardar la partida, camina hasta el centro de la sala y sube a la plataforma. Farah se introducirá en una grieta y desplazará la plataforma hasta el siguiente nivel. Sube al saliente y salta de barra en barra hasta alcanzar una plataforma en la que hay una palanca. Gira tres veces la palanca, da media vuelta y salta de barra en barra hasta el otro extremo del planetario. Gira la palanca una sola vez a la izquierda, salta de barra en barra hasta el centro del planetario y luego gira a la izquierda para llegar a una palanca que cuelga del techo.

2 Balancéate, pisa la baldosa blanca de la pared y aparecerán unas plataformas que te permitirán regresar hasta la primera palanca. Salta de palanca en palanca hasta el centro de la sala, gira a la derecha para llegar a una baldosa naranja y empuja la palanca del techo.



3 Ya con la puerta de salida abierta, utiliza las cuerdas del elevador para llegar a la parte inferior del observatorio. Una vez Farah se haya introducido en el boquete de la pared, gira a la derecha y llegarás a un patio exterior.

PATIOS DE LA SALA DEL CONOCIMIENTO

1 Sube a las escaleras de madera de la derecha, salta a la viga y avanza sobre las arcadas hasta el otro extremo del jardín. Sube por la cuerda, salta encima de la viga y continúa hacia la izquierda, hasta el puente. Recorre la pared de la derecha, sube a la viga y balancéate en la barra para alcanzar la parte superior del puente. Recorre la pared de la izquierda y utiliza las dos cuerdas elevadas para alcanzar un pequeño saliente.

2 Recorre la pared de la izquierda, desciende hasta una pequeña habitación y tira de la palanca. Camina hasta la puerta situada al otro extremo del jardín y baja por las escaleras evitando las trampas giratorias. Sube por las escaleras, evita los huecos que hay en el pasadizo y llegarás hasta un maltrecho puente exterior en el que podrás guardar la partida.

EN LAS MURALLAS

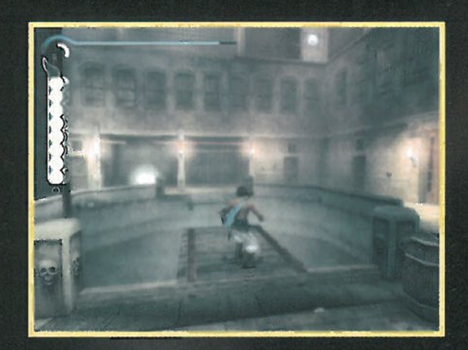
1 Camina hasta la puerta situada en el otro extremo de la muralla y utiliza las barras que cuelgan de la pared para rodear la torre de la izquierda. El puente se desmoronará bajo los pies del príncipe y éste irá a parar al interior de la prisión.

2 Baja por las escaleras hasta la plataforma de hierro. Recorre la pared de la derecha a la vez que pulsas unos interruptores que harán aparecer nuevas plataformas. Tienes que hacerlo deprisa o las plataformas se evaporarán bajo tus pies. Una vez alcances el elevador, deberás repetir la operación en otras tres ocasiones, aunque en las dos últimas tendrás que saltar sobre los elevadores para alcanzar las plataformas.

PRISIONERO BUSCANDO UNA SALIDA

1 Acércate a la jaula, desplázala hasta el otro extremo de la mazmorra y colócala encima de la baldosa amarilla (escondida bajo una arcada) para abrir la puerta. Evita las cuchillas de la pared y corre verticalmente por la pared para activar la baldosa que abre la puerta hasta la cámara de





tortura. Tira de las dos palancas que hay a ambos lados de la sala y aprovecha el hueco del muro para escalar hasta la viga del techo. Salta a la viga de enfrente y prepárate para una prueba difícil.

2 Tienes que activar los interruptores que hay a ambos lados, rebotando en ellos para regresar a la viga. Ello te permitirá activar la pared y formar un agujero por el que podrás escalar saltando de un lado a otro. Una vez alcances la viga de madera, sujétate a la barra que hay en el centro de la sala y balancéate para alcanzar la plataforma de enfrente. Recorre la pared verticalmente y pulsa sobre las baldosas para accionar las plataformas que te permitirán abandonar tan horrible lugar.

¡LO HEMOS CONSEGUIDO!

1 Pulsa la baldosa que hay en la parte superior de las escaleras. En el patio central aparecerá una columna que debes utilizar para alcanzar una plataforma de madera a la izquierda. Presiona la baldosa que hay en la pared, cruza rápidamente el patio y utiliza la segunda columna para llegar hasta la plataforma de la derecha.

2 Empuja la caja contra el suelo y utilízala para activar la baldosa naranja. Cruza el puente, introdúcete en la torre y encontrarás una fuente mágica tras un muro falso.

3 Unos pasos al frente y encontrarás el gran reloj. Sube al elevador. Cuando alcances la parte superior de la torre, tira de la palanca y sube al elevador más pequeño.

EL RELOJ DE ARENA

1 Utiliza los laterales de la sala para subir a lo alto del reloj de arena y tendrás un desagradable encuentro con el Visir. Una vez en las tumbas, baja por las larguísimas escaleras de caracol y prepárate para uno de los puzzles más difíciles del juego. Tienes que encontrar a Farah valiéndote únicamente del sonido de su voz. Para ello, detente frente a cada puerta y espera a que la princesa hable para decirte si está cerca, muy cerca o allí mismo.

2 En el primer piso, escoge la puerta que está frente a la salida, luego la quinta puerta a la derecha, la segunda a la izquierda y la tercera a la derecha. En el segundo piso, escoge la cuarta puerta a la derecha, la segunda a la derecha y la cuarta a la derecha.

3 Tras ser desposeído de la daga y la espada, evita como puedas a los enemigos y entra en la sala de los espejos. Mueve el primer espejo de la habitación (el que no refleja la luz) de manera que el rayo de luz dé en el cuarto espejo que está cerca del balcón empezando por la izquierda. Mueve ahora el espejo que hay cerca de la puerta de madera y colócalo de manera que el rayo de luz pase por delante del símbolo de piedra. Para acabar, empuja el último espejo y utilízalo para que el rayo dé directamente en el símbolo. Hazte con la poderosa espada del altar, rompe la puerta de madera y utiliza las barras para alcanzar la plataforma superior.



FARAH, ¡REGRESAD!

Escala por los salientes de la pared, desplázate a la izquierda, luego a la derecha y llegarás a una fuente. Sube por la columna de madera, salta a la siguiente columna y salta de nuevo hasta la estructura de la derecha. Balancéate en la barra, salta encima de la viga del edificio de enfrente y desciende utilizando la columna de piedra hasta la plataforma. Rebota entre ambas paredes y regresarás a la entrada de la Torre del Alba.

SUBIDA A LA TORRE DEL ALBA

1 Corre verticalmente por la pared de la izquierda y salta para sujetarte en la barra. Trepa al palo de madera, desplázate por el saliente y salta hasta el siguiente palo. Sujétate a la columna, salta a la columna de la izquierda y rebota en la pared para alcanzar la plataforma. Desplázate por el saliente de la izquierda, salta de pared en pared hasta el saliente y sigue a la derecha.

2 Salta de una viga a otra, camina por la estructura de metal y cruza hasta el otro lado utilizando la barra ubicada bajo tus pies. Salta de nuevo de una viga a otra, desplázate a la derecha y salta de una pared a otra hasta la plataforma. Desplázate a la derecha, sube por los salientes y salta a los salientes de la torre de la izquierda.

3 Salta de barra en barra, pasa cuidadosamente por encima de la torre hueca y salta entre los muros para bajar. Entra en la torre, pulsa la baldosa amarilla y cruza el puente antes de que la puerta del otro lado se cierre. Sube por las escaleras, escala las rocas de la derecha y guarda la partida.



PUESTA DE SOL

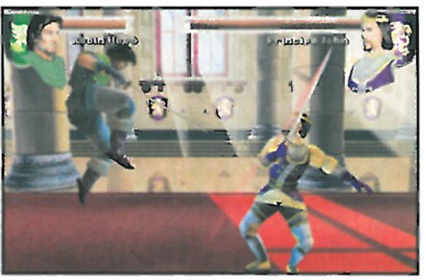
1 De nuevo en las rocas, escala el poste y balancéate por las barras. Una de ellas se desprenderá dejando al descubierto un saliente. Sube al saliente, salta encima de la viga y camina hacia la izquierda. Recorre la pared de la derecha hasta que localices una viga que conecta con una torre hueca. Salta de un lado a otro en el interior de la torre y escala hasta la parte superior.

2 Recorre la pared de la izquierda, pasa por encima de la viga que cuelga entre las dos torres y descubrirás una torre con el tejado verde. Recorre la pared, salta a la columna de la izquierda y salta de nuevo hasta la columna que hay en el tejado verde. Sujétate a la barra y salta a la plataforma. Tras subir por las escaleras, te reunirás con Farah.

HONOR Y GLORIA

Para derrotar al Gran Visir, tendrás que acabar antes con tres reflejos creados a su imagen y semejanza. Evita los golpes de bastón desplazándote lateralmente con la barra espaciadora y ataca con tu espada cuando el Visir baje la guardia.

ROBIN HOOD Defender of the Crown



Para salvar Inglaterra de las zarpas del príncipe John, **no hace falta unirse a la facción republicana**. Bastará con que sigas nuestros consejos. Así **conseguirás que Robin y compañía devuelvan el trono** a su legítimo propietario.

NO PAGUES...

No hagas caso al fraile regordete que vendrá a pedirte oro para rescatar a Ricardo Corazón de León. Si reúnes las 10.000 monedas de oro, sólo conseguirás un puñado de caballeros que se unirán a tu ejército de campaña. Mejor diseña una buena estrategia e invierte en fortalezas y ejércitos.

...PLANIFICA

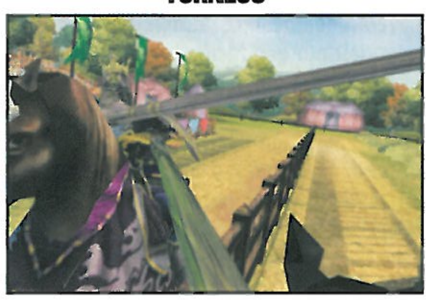
Ahora ya sabes que de poco sirve traer al rey antes de tiempo, así que debes optar por una táctica defensiva a largo plazo. Se impone la prudencia, ya que estás rodeado de candidatos al trono y todos ellos te superan económicamente gracias a las abundantes rentas de sus territorios. Debes conquistar nuevos territorios, pero con orden y método. Elige a tu rival más débil y céntrate en liquidarlo lo más rápido que puedas asaltando su castillo.

SEGMENTA



No abras más de un frente a la vez. Inicia tu campaña de conquista en dirección norte, después avanza hacia el oeste, a continuación hacia el este y sólo al final en dirección sur, donde está el castillo del príncipe John. Asegura los territorios más ricos (o los que aportan buenas bonificaciones) situando en ellos baluartes con guarnición. Para rematar la faena, en cuanto estés a las puertas del castillo de John, espera unos cuantos turnos para iniciar el asalto con el máximo de combatientes. Recuerda que tras el primer asalto llegarán refuerzos enemigos, así que tu victoria sobre los defensores debe ser lo más contundente posible. Por último, tendrás que enfrentarte al príncipe John en un duelo a espada.

TORNEOS



No debes perder la oportunidad de participar en todos los torneos que puedas: plantean retos sencillos y muy bien remunerados. En la primera justa, lucharás por prestigio, no importa demasiado el rival. En la segunda, la recompensa ya es oro. Al principio, te conviene elegir como rival al príncipe John para que le cueste más expandirse, pero cuando sólo quedéis los dos en el mapa, debes elegir a cualquiera menos a él. La tercera justa es la más interesante, ya que luchas por un territorio. Puede sacarte de más de un apuro al principio. Si las afrontas hacia el final, elige siempre al príncipe para ganarle terreno en la carrera hacia su castillo.

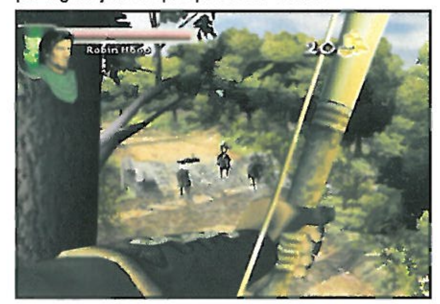
El desarrollo de los combates es muy sencillo. Cabalga lo más rápido posible y corrige suavemente la posición de la lanza en la recta final de la carrera para que la punta vaya a la cabeza del oponente. Si tu adversario se esconde tras el caballo, sitúa la lanza a la altura del escudo y la punta justo en la parte del torso.

ASALTOS CON ESPADA

La clave de estos combates es estudiar cada tipo de enemigo. Sus movimientos siguen unas pautas definidas. En el caso de los enemigos especiales es un poco más complicado. Al principio te parecerá imposible derrotarlos, pero no lo es. Mantén una cierta distancia de seguridad durante los combates. Si tu enemigo lanza una estocada y no acierta, quedará momentáneamente aturdido, momento que aprovecharás para atacar tú. Si no te precipitas, superarás todos los duelos sin demasiados problemas.

ASALTOS CON ARCO

La puntería y el momento adecuado para el disparo es algo que dependerá sólo de ti. Pero una cosa debes tener clara, estate siempre atento a los arqueros. En cuanto veas a uno asomar, olvídate de lo demás hasta que no hayas acabado con él. Tres disparos de flecha suyos te dejarán fuera de combate y sin recompensa, así que mejor es que se te escape algún jinete que perderlo todo.



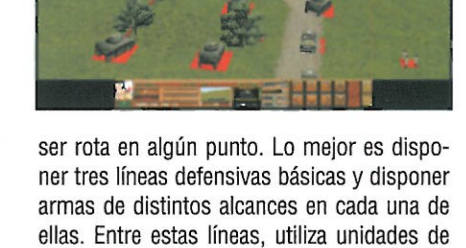
BATALLAS

Pronto dispondrás de todos los tipos de unidades presentes en el juego. Es entonces cuando el componente táctico empieza a pesar más que el número de unidades. Todo sucede bastante rápido, pero pronto le coges el truco. No inviertas demasiado en lacayos si no vas sobrado de oro, ya que son caros y caen rápidamente en el campo de batalla. Mejor apuesta por un buen regimiento de arqueros y ponlos a disparar sin descanso mientras permaneces a la expectativa. Fíjate en el tipo de unidades que envía el enemigo e intenta contrarrestarlo de la manera más eficaz. Por ejemplo, a los caballeros mándales campesinos; a los campesinos, lacayos; a los lacayos y a los arqueros, caballeros, y a las catapultas, lo que tengas a mano.





COMBAT MISSION 3 Afrika Korps



Sobrevivir a una batalla en *Combat Mission* **puede parecer cosa de brujas**, pero resulta bastante **factible** si sigues unos principios básicos de actuación. Ten claro que **las cosas no ocurren por azar**: hace falta que apliques tus neuronas a urdir sin descanso estrategias bélicas.

ESTUDIAR EL TERRENO

1 Estudia el mapa a fondo. Es importante conocer sus características orográficas, pero también la posición de las fuerzas enemigas. El reconocimiento del terreno y el sentido común te permitirán decidir cuáles son las mejores zonas para avanzar y los puntos que pueden presentar dificultades.

2 Las defensas enemigas suelen tener un punto débil, y resulta crucial descubrir cuál es. Para ello, utiliza unidades de reconocimiento en la fase inicial de las partidas.

TÁCTICAS DE COMBATE

1 Haz recuento de tus unidades y disponlas de forma lógica por el escenario. Por ejemplo, si hay espacios abiertos y con poca protección, coloca las unidades con capacidad de lanzar humo en una ubicación que les permita proteger el avance de las tropas.

2 Los escenarios desérticos de esta nueva entrega permiten levantar polvaredas para cubrir las unidades. Utiliza la opción Shoot & Scout de los carros blindados (hace que avancen, disparen y vuelvan a la posición inicial). De todas formas, la efectividad de esta táctica depende del tipo de periscopio que utilice el carro de combate.



ANTE TODO, ORGANIZACIÓN

1 El ataque frontal es un suicidio, porque el que defiende tiene ventaja si pone sus hombres a cubierto y por las emboscadas.

2 Evita la desorganización. Es muy complicado conseguir un ataque efectivo si tus unidades avanzan de forma poco coordinada. Además, intentar reagruparlas te llevará unos cuantos turnos. Aprovecha el periodo de organización para agruparlas y evita desde el principio de la partida que se dispersen en el escenario. La artillería y las armas de largo alcance pueden causar importantes bajas y el suficiente caos a larga distancia para que el enemigo acabe disgregado.



EL PAPEL DE LA ARTILLERÍA

1 No utilices la artillería hasta que hayas localizado e identificado al enemigo. Es un desperdicio hacer uso de un arma tan valiosa contra ametralladoras o unidades de reconocimiento. Espera a descubrir el grueso del ejército para identificar objetivos mejores.

2 No descartes combinar ataques de artillería y de infantería al mismo tiempo: el resultado de un ataque combinado de estas características puede ser óptimo y dejar al enemigo en muy mala situación. No obstante, si estás en posiciones defensivas, espera a que el enemigo se acerque antes de atacar con los dos tipos de unidades.

LA CLAVE DE LA DEFENSA

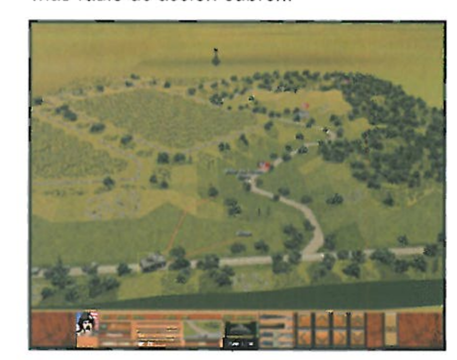
1 Tu estructura defensiva debe ser profunda. De poco sirve disponer el grueso de tus unidades en una única línea que puede ser rota en algún punto. Lo mejor es disponer tres líneas defensivas básicas y disponer armas de distintos alcances en cada una de ellas. Entre estas líneas, utiliza unidades de apoyo para reforzar la defensa.

2 Sitúa unidades de largo alcance en la primera línea para diezmar al enemigo y evitar el reconocimiento si el velo está activado. Si éste se acerca peligrosamente, haz que la línea retroceda ordenadamente. No en todos los escenarios puedes efectuar una retirada sistemática con seguridad. Si ves que no vas a poder hacerlo, haz que las unidades resistan hasta el final. Si cuentas con armas antitanque en la segunda línea, causarás estragos en los tanques enemigos y luego podrás rematar la faena con las unidades de artillería.

ESCUADRONES LETALES

1 El sistema Command & Control es muy útil en el campo de batalla. Las unidades ligadas a un oficial son más eficaces, ya que reciben información práctica que puede hacer, por ejemplo, que un mortero abra fuego contra un objetivo fuera de su campo de visión siempre que otra de las unidades que forman el escuadrón lo tenga a la vista.

2 Crear grupos con unidades experimentadas y aprovechar las habilidades del líder permite optimizar la eficacia en combate de tu ejército. El rango del HQ varía en función de ciertos parámetros. Cuanto mejores son, más radio de acción cubren.



LEGACY OF KAIN Defiance

Quienes hayan jugado a alguno de los anteriores títulos de la saga *Blood Omen* o *Soul Reaver* **no deberían tener demasiados problemas** con *Legacy of Kain: Defiance*. Eso sí, **los debutantes necesitarán** esta sarta de consejos y un mucho de **paciencia para no apearse** del viaje a mitad de camino.

KAIN

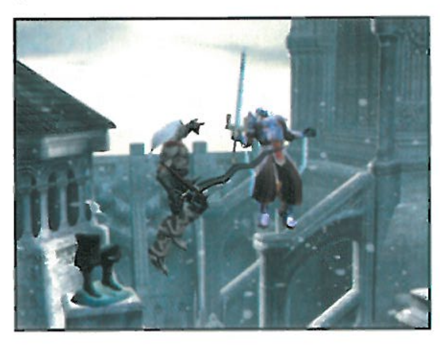
1 Utiliza siempre que puedas los poderes de telequinesia (TQ). Éstos serán especialmente útiles para acabar con los enemigos que lanzan conjuros o disparan flechas y demás armas arrojadizas. Cuanto más lejos estés, más fácil te será esquivar sus disparos y atacarles con tus poderes. Los enemigos que atacan a distancia son los primeros a los que debes eliminar en cualquier combate múltiple. Los que buscan el cuerpo a cuerpo deberían ser comida rápida para alguien como tú.



2 Saca provecho del entorno. Lanza a los enemigos contra barriles inflamables u objetos punzantes o aprovecha para destrozar parte del escenario y dejar unas cuantas víctimas sepultadas en los escombros. Con ello, acortarás mucho la duración de los combates.

3 La velocidad del ataque de Kain es inversamente proporcional a la de su movimiento. Cuanto más lento se mueve, más rápido ataca. Aprovéchalo en aquellas situaciones en las que estés rodeado: los soldados de este juego no piden turno para atacar.

4 Utiliza la Forma de niebla. Es imprescindible para atravesar gran parte de las puertas (cerradas a simple vista) de unos niveles en los que es muy fácil desorientarse. No dejes enemigo con vida. Es alimento. Su sangre es, también, tu vida.



5 Atacar con la función conjuro servirá para aumentar tus habilidades con la segadora e introducir nuevos combos a tu repertorio de ataques. El punto débil del vampiro blanco es su habilidad con el salto. Es muy difícil guiarlo una vez está en el aire y allí es capaz de mantenerse mucho menos tiempo que Raziel, así que olvídate de utilizar el salto como estrategia evasiva en los combates.



RAZIEL

1 Con él puedes (y debes) alternar el mundo material con el espectral. Lo que en el primero son obstáculos sólidos que te impiden avanzar, en el segundo resulta tan sólido como una nube de verano.

2 Nadie vuela como tú. Aprovéchate de ello en los combates. Cambia de posición y toma ventaja con un gran salto que permita encarar mejor al enemigo. Olvídate de tus poderes de telequinesia, ya que son infinitamente menos poderosos que los de Kain y de poco te servirán durante la batalla.

3 En cambio, Raziel sí que puede nadar. Recuerda que en el mundo espectral no hay agua, por lo que deberás recurrir al real para poder cruzar a nado partes del nivel. Eso sí, antes de meterte en el agua debes eliminar a todos los enemigos presentes en tu radio de acción, ya que una vez dentro no tienes posibilidad alguna de atacarlos o defenderte.

4 De todos los combos exclusivos que puedes realizar, el más útil será el Golpe aéreo (Tempestad Fantasmal), un ataque desde el aire que imita la forma de las hélices de un helicóptero y sirve tanto para defenderte de los golpes enemigos como para destrozarlos con los tuyos.

5 Eres más rápido que nadie. Aprovéchate de ello cuando debas enfrentarte a un grupo de gollums. Ponte bien cerca de ellos y, justo en el momento en que uno vaya a lanzar su ataque, esquívalo y conseguirás que el golpe enemigo acabe en la cabeza de otro gollum. De esta forma tan original, conseguirás que acaben matándose unos a otros.



6 Deberás usar La segadora de fuego para acabar con todos los Cazadores gigantes, sin duda los rivales más complicados de superar de la historia. Olvídate de esquivar sus golpes y ataca antes que ellos, es la única solución.



FIRESTARTER



Firestarter es un juego de **acción pura** y dura, y no seremos nosotros los que enseñemos a disparar. **Lo que sí podemos hacer** por ti **es darte** una serie de consejos básicos **y recomendarte cómo** debes **afrontar la especialización** de cada uno de los personajes.

CONSEJOS GENERALES



1 Cuando lleves unas cuantas partidas, te darás cuenta de que debes establecer una serie de prioridades en tu forma de jugar. La primera y más elemental es que, sea lo que sea lo que estés haciendo, debes aparcarlo en cuanto aparezca el artefacto. Arriesgarse a perder un artefacto supone repetir parte de la misión, y no hay nada más frustrante que eso.

2 En cuanto a los enemigos, pronto descubrirás que no tienen ningún misterio. Algunos son algo más vulnerables a cierto tipo de arma, pero lo cierto es que, lleves lo que lleves, podrás acabar con ellos sin demasiados problemas. Bueno, siendo justos hay que decir que nos hemos encontrado con unos pocos casos que requerían un mínimo de estrategia. Por ejemplo, los pirómanos, de los que deberás mantenerte alejado una vez acabes con ellos para evitar la posterior explosión.

3 Además de los pirómanos, te encontrarás con una serie de enemigos que utilizan el fuego como su principal amenaza. Aunque algunos de los personajes te permiten escoger la resistencia al fuego como una de sus habilidades (en algunos casos es recomendable), en la mayoría de los enfrentamientos con estos enemigos simplemente bastará con que no te precipites y mantengas las distancias.

4 Otro ejemplo de enemigo algo más duro de pelar de lo normal son las pirañas, unos droides que impresionan por su tamaño pero que resultan más inofensivos de lo que parecen. En las fases en que aparecen sueles disponer de lanzacohetes, pero verás que pueden ir acompañados de una especie de ventiladores de techo que se especializan en detener tus cohetes con rápidos disparos de láser. Así que primero encárgate de los pequeños guardaespaldas y luego acaba con las pirañas.



ESPECIALISTAS

Lo que sigue es una guía elemental de cómo especializar a tus personajes. Te indicamos a qué valores máximos debes tender. Así puedes repartir los puntos de forma que te acerques poco a poco a este modelo ideal. Hemos tenido en cuenta los puntos fuertes de cada uno de los personajes y las habilidades que nos han parecido más útiles en cada caso.

MUTANTE

Restaurar vida: Experto
Resistencia: Experto
Cazador de almas: Experto
Dominio a dos manos: Experto
Armas pesadas: Experto
Súper salto: Avanzado



CYBORG

Armas pesadas: Experto
Cazador de almas: Experto
Conversión armadura-vida: Experto
Súper salto: Básico
Sobrecarga de vida: Superior
Munición extra: Avanzado
Restaurar armadura: Experto



AGENTE

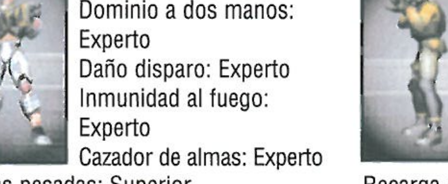
Aterrizaje suave: Básico
Evasión: Experto
Aprendizaje expandido: Avanzado
Demasiada armadura: Superior
Daño disparo: Experto
Dominio arma favorita: Experto
Daño crítico: Experto



GUNSLINGER

Evasión: Experto
Daño disparo: Experto
Demasiada armadura: Superior
Cazador de almas: Experto
Recarga energía: Básico
Daño crítico: Experto
Resistencia: Avanzado





POLICÍA

Dominio a dos manos: Experto
Daño disparo: Experto
Inmunidad al fuego: Experto
Cazador de almas: Experto
Armas pesadas: Superior
Resistencia: Superior



MARINE

Munición extra: Superior
Firmeza: Superior
Cazador de almas: Experto
Sobrecarga de vida: Experto
Armas pesadas: Experto
Recarga disparo: Básico
Daño energía: Superior



RAILROAD PIONEER



Construir un emporio ferroviario no es una tarea fácil. Pero tampoco te asustes, porque **no es** algo ni mucho menos **imposible**. Con unos cuantos consejillos, **incluso el jugador más alérgico** a las locomotoras **se las arreglará para conquistar América** a golpe de raíl.



EXPLORACIÓN

1 Este juego es uno de los escasos títulos de gestión que incorporan un velo para cubrir el escenario. Eso te fuerza a planificar las partidas de otra manera y, sobre todo, a dedicar gran parte de tus esfuerzos iniciales a explorar el escenario.

2 Un detalle de importancia es que debes cuidar la composición de las caravanas de exploradores: cuantos más incluyas, menos tiempo tardará en desvelarse el mapa. No obstante, estos profesionales de la exploración compulsiva estarán expuestos a peligros. El más habitual es la presencia de animales salvajes, por lo que conviene que también incluyas tramperos en estas caravanas.

3 En caso de que debas cruzar un río, vas a necesitar que a tus exploradores les acompañe al menos un balsero y, para salvar escollos orográficos, deberás llevar en tus caravanas un globo aerostático.

4 Ten muy en cuenta que si construyes demasiadas caravanas deberás asumir gastos desproporcionados. Además, eso supondrá que muchos de tus trabajadores se quedarán en paro una vez desvelado el escenario. Con tres caravanas que combinen exploradores y tramperos, tienes suficiente para empezar a desvelar el escenario hacia nuevas ciudades. Por suerte, la posición de las ciudades está etiquetada sobre el velo. Utiliza el minimapa para encontrarlas.



ESTRATEGIA COMERCIAL

1 Mientras se desvela el escenario, estudia las necesidades de tu ciudad. Una vez descubiertos los recursos que necesitas, localiza los puntos de recursos necesarios y empieza a trazar la línea férrea. Si entre ese punto y la ciudad existe otro centro de producción, haz que la línea férrea pase cerca. Más adelante, le sacarás partido sin necesidad de hacer ramales.

2 Los trazados deben ser esquemáticos al principio de la partida. Ya tendrás tiempo de diversificarlos y ampliarlos más adelante, cuando tu imperio sobre raíles vaya viento en popa. Siempre que sea posible, intenta unir las ciudades de forma que la línea férrea forme una circunvalación sobre el escenario. Así tendrás dos caminos para llegar a un punto y reducirás el tiempo necesario para cada trayecto, ya que mientras un tren circula por un tramo, los otros aguardan en la estación.



TRENES Y VAGONES

1 Los trenes y los vagones sufren desgaste, así que resulta más rentable dedicarlos a trayectos cortos que embarcarlos en largas travesías. Da prioridad a un sistema de conexiones racionales entre ciudades, de manera que ningún convoy se vea obligado a recorrer distancias excesivas.

2 Al principio del juego es difícil evitar que a alguna locomotora le toque recorrerse el mapa de cabo a rabo, pero pronto encontrarás la manera de asignar a cada una el trayecto más corto entre dos puntos determinados. Para ello, crea atajos que faciliten la circulación de trenes. Tu parque móvil habrá crecido sustancialmente y rentabilizarás los trayectos.

3 Bajo ningún concepto desactives los avisos del juego sobre el estado de las máquinas, ya que evitarás más de un desastre ferroviario si los tienes en cuenta. Siempre que puedas, dedica recursos a mejorar las máquinas y los trenes. De este modo, aumentarás su capacidad de carga y se estropearán de manera menos frecuente.

OPTIMIZAR RUTAS

1 No todas las zonas de producción de materias primas crean los suficientes recursos para llenar un convoy y tampoco las ciudades absorben toda la carga. Así que aprovecha que el juego permite cambiar la composición de los convoyes en cada estación, ya que intercambiar vagones en cada tramo puede resultar muy beneficioso.

2 Sólo tienes que llevar a cabo un exhaustivo estudio de las necesidades e intercambiar vagones entre convoyes en las estaciones en las que coinciden. También puedes construir vagones sin locomotora y dejarlos en esos puntos estratégicos hasta que la locomotora adecuada pase a recogerlos. De esta manera, los beneficios se multiplican considerablemente.



Hombre, **tampoco te lo tomes como si estuvieses haciendo trampas**. Sólo **intentas darle algo más de aliciente** a los juegos que ya te has repasado añadiéndoles alguna opción curiosa. ¿Verdad que **visto así no parece tan inmoral y fraudulento?**

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Para poder utilizar estos trucos, debes editar el archivo **default.ini**, que encontrarás en la carpeta dónde hayas instalado el juego (es recomendable hacer una copia de seguridad del mismo previamente). El archivo estará como sólo lectura, con lo que deberás pulsar sobre él con el botón derecho del ratón y entrar en propiedades para desactivar esa opción. Después, abre el archivo con el bloc de notas.

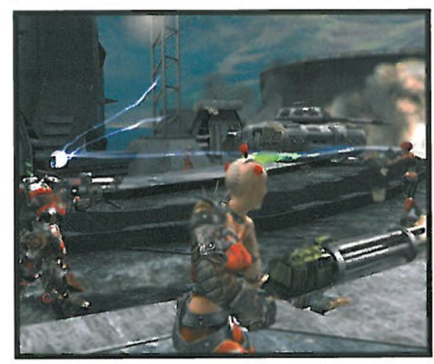
1) Para activar el modo Dios, debes localizar la líneas que aparecen a continuación y cambiar los valores numéricos por **0.0**.
[Difficulty]; Player Damage multiplier - damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

2) Para que te sea mucho más fácil acabar con los enemigos, localiza las siguientes líneas y sustituye **1.25** por **4.25**, **1.0** por **4.0**, **0.75** por **4.75** y **1.5** por **4.5**.
AI Damage multiplier - damage AIs take from player:
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5



UNREAL TOURNAMENT 2004

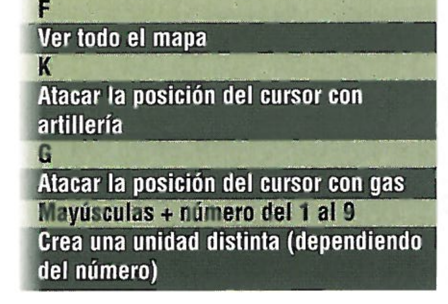
El juego no ha salido todavía, así que estos trucos son para la demo y sólo sirven en las partidas en solitario. Para utilizarlos, hay que abrir la consola pulsando la tecla **Ñ**.



god	Invencible
allweapons	Todas las armas
allammo	Munición al máximo
fly	Volar
walk	Desactiva la opción de volar
ghost	Atravesar paredes

THE ENTENTE

Para activar los trucos, debes pulsar **Ctrl.** + **Mayúsculas** + **H**. A continuación, ya puedes introducir cualquiera de las siguientes combinaciones de teclas.



F	Ver todo el mapa
K	Atacar la posición del cursor con artillería
G	Atacar la posición del cursor con gas
Mayúsculas + número del 1 al 9	Crea una unidad distinta (dependiendo del número)



SILENT STORM

Edita el archivo **autoexec.cfg** que encontrarás en la carpeta **cfg** dentro del directorio en el que hayas instalado el juego. Añade **wirbelwind** al final del texto. Durante el juego, pulsa \ para acceder a la consola del juego y teclea los códigos. Para desactivarlos, sustituye el **1** por un **0**.

godmode 1	Modo invulnerable
game_noai 1	Desactiva la IA
i_am_an_alien 1	Activa transparencias
cheat_showall 1	Muestra a todos los enemigos
setxplevel X	Sube el personaje al nivel X
getitem X	Obtienes el objeto X (número del 1 al 489)

SOLDIERS OF ANARCHY



Para utilizar los trucos, basta con pulsar **Enter** y escribir los siguientes códigos una vez empiezas la misión.

winmission	Ganas la misión
hittingandhealing	Pulsando Ctrl. + botón izquierdo del ratón, dañas lo que señales y Ctrl. + botón derecho lo reparas o lo sanas
speedhack	Con las teclas T y Z, puedes modificar la velocidad del juego
immortalone	Invencible
endlessmunition	Munición ilimitada

EL FIN ES SÓLO EL PRINCIPIO

Mythica y Uru Live tiran la toalla

Mythica iba a debutar en la Red hace unos meses con el sello de Microsoft y un lema promocional elocuente: "El fin es sólo el principio". Pero ha muerto antes de nacer. No sabemos si este fin prematuro va a ser el principio de algo, pero está claro que una apuesta de envergadura no ha tenido ni siquiera la posibilidad de consolidarse on line. Lo explica Adam Waalkes, miembro del equipo de desarrollo del juego: "Tras una cuidadosa evaluación del panorama de los juegos de rol multijugador masivo, Microsoft Game Studios ha decidido racionalizar su catálogo de juegos reduciendo las inversiones en este género". Es decir, que a la gran M no le parece que éste sea el momento oportuno para apostar por el ocio vía Internet. Como las malas noticias nunca vienen solas, *Uru Live*, el ambicioso proyecto de Rand Miller, tampoco seguirá adelante. Por lo visto, ni siquiera ofreciendo cuentas gratuitas han alcanzado el número de suscriptores necesarios para mantener vivo el apartado multijugador de *Uru: Ages Beyond Myst*. La buena noticia (simple consuelo) es que todo el contenido que ya tenía en cartera Cyan verá la luz en forma de expansiones. La primera de ellas va a ser gratuita.



Los gigantes de la competencia han intimidado a los héroes de *Mythica*.



REGRESO AL PASADO

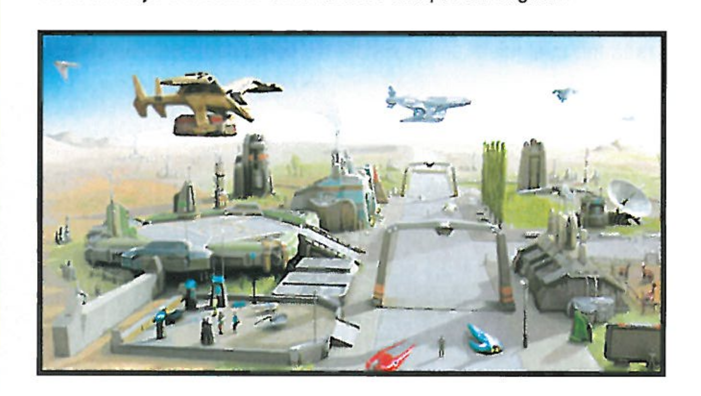
Ultima V resurge de sus cenizas

Un pequeño grupo de aficionados a la saga *Ultima*, cual equipo de diseñadores profesionales, se ha puesto manos a la obra para crear una nueva versión de *Ultima V* basada en el motor de *Dungeon Siege*. En la página www.u5lazarus.com puedes encontrar una primera versión de este prometedor mod. La razón por la que se ha elegido la quinta entrega de *Ultima* es que las posteriores ya pueden jugarse con equipos actuales y recibieron un amplio apoyo por parte de Origin mediante parches y mejoras. Así que el equipo de Lazarus ha creído que la quinta merecía un poco de justicia.

VIENEN PARA QUEDARSE

Alienígenas en Anarchy Online

Funcom sigue actualizando su *Anarchy Online* a un ritmo frenético. Este mes se ha anunciado la inminente salida de la expansión *Alien Invasion*, un lote que no sólo aporta nuevos personajes (extraterrestres), sino también la posibilidad de que los jugadores construyan sus propios pueblos, tiendas y cuarteles generales. Estas construcciones van a hacerse necesarias, ya que desde el momento en que aparezca la expansión, este verano, los habitantes de Rubi-Ka estarán bajo constante amenaza de ataque alienígena.



FINAL FELIZ

Trauma y DICE unen fuerzas



Trauma Studios, los creadores del mod *DesertCombat* han recibido una oferta que no pueden rechazar. DICE, la compañía autora de *Battlefield 1942* (el juego en que se inspiraba la conversión), les pagará 50.000 dólares para que colaboren en su próximo proyecto. Según Patrick Söderlund, de DICE, "hemos tenido muy en cuenta que el mod de Trauma es una de las razones por las que nuestro juego mantiene su popularidad a pesar del tiempo transcurrido desde su edición". Vamos, que DICE reconoce que Trauma les ha ayudado a vender unas cuantas copias y por ello les ofrece este contrato de colaboración que puede beneficiar a ambos. Tal vez sea el principio de una bonita amistad.

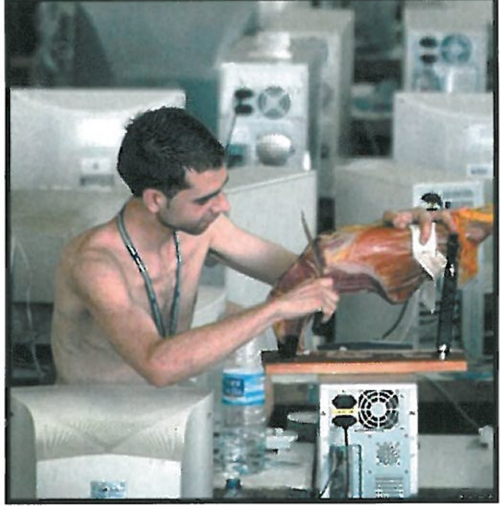


Aún no se sabe en qué consistirá el nuevo proyecto de los responsables de *DesertCombat*.

RED DE REDES

La Campus 2004 desborda las previsiones

Cada vez es más difícil hacerse con una plaza en la Campus Party de Valencia. El día 9 de febrero de este año, la página de inscripciones de la reunión informática tuvo que soportar la avalancha de 18.000 usuarios que aspiraban a una de las 4.000 plazas previstas por la organización. En apenas 48 horas, las plazas fueron adjudicadas. Seguro que a la organización le hubiese gustado aumentar el número de plazas disponibles, ya que eso les permitiría acercarse a los números del evento en red más grande del mundo, la *party* noruega The Gathering. Sin embargo, las dimensiones del recinto son las que son, y problemas logísticos impiden acoger a más participantes.



En Noruega serán más, pero seguro que no tienen jamón.

CLANES DE LA RED

CIE-R



El clan CIE-R juega básicamente a *SWAT 3* y esta intentando abrirse paso en juegos como *Delta Force: Land Warrior* o *Ghost Recon*. Sus miembros gozan de buena reputación en la CSE (Comunidad Swat Española). Además, se trata de uno de los clanes de *SWAT 3* con más miembros. Como norma básica, apuestan por el respeto entre los miembros del clan y hacia el resto de jugadores de la comunidad.

www.cie-r.cjb.net

NER-SP

El clan NER-SP es la sección española del New European Regiment, uno de los mejores clanes europeos de *Medal of Honor: Spearhead*. La sección NER-SP cuenta con apenas dos meses de vida, pero ya son 18 los miembros que disfrutan de su servidor propio. El clan está al acecho de buenos jugadores dispuestos a superar una prueba de acceso que (según dicen) no es demasiado difícil.

http://sp.ner-clan.net

UN.I.R



El clan UN.I.R empezó como un grupo de jugadores aficionados a *Delta Force*, pero con el tiempo han preferido centrarse en *Battlefield 1942*. Sus 21 miembros en activo combaten en ClanBase para hacerse un nombre, pero aun así aspiran a seguir creciendo. Por ello, se encuentran en fase de reclutamiento e invitan a cualquier interesado a pasarse por su web o por el canal de IRC #clanunir.

www.clanunir.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

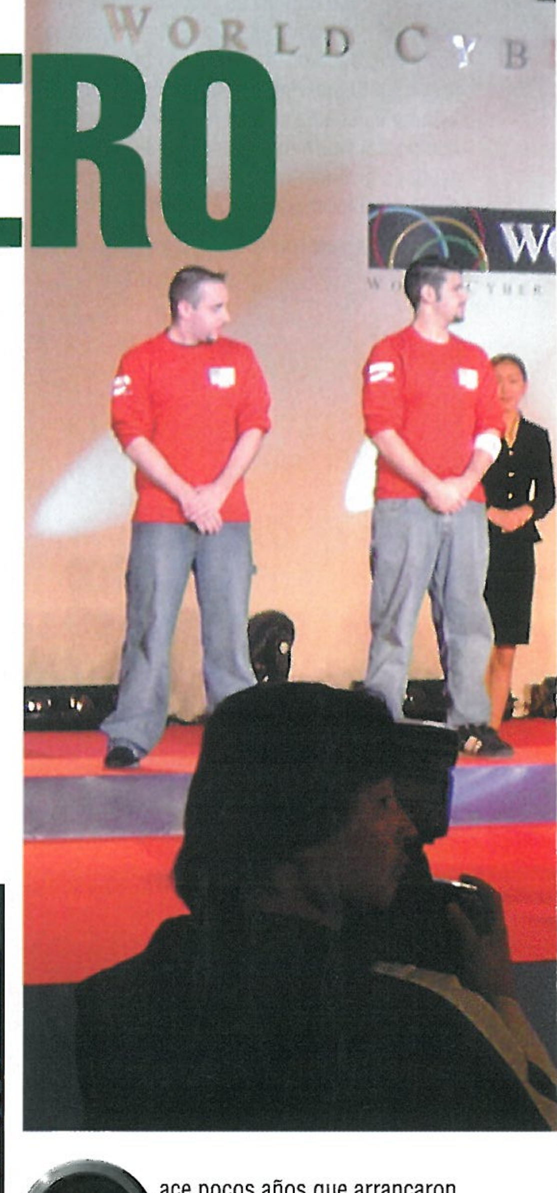


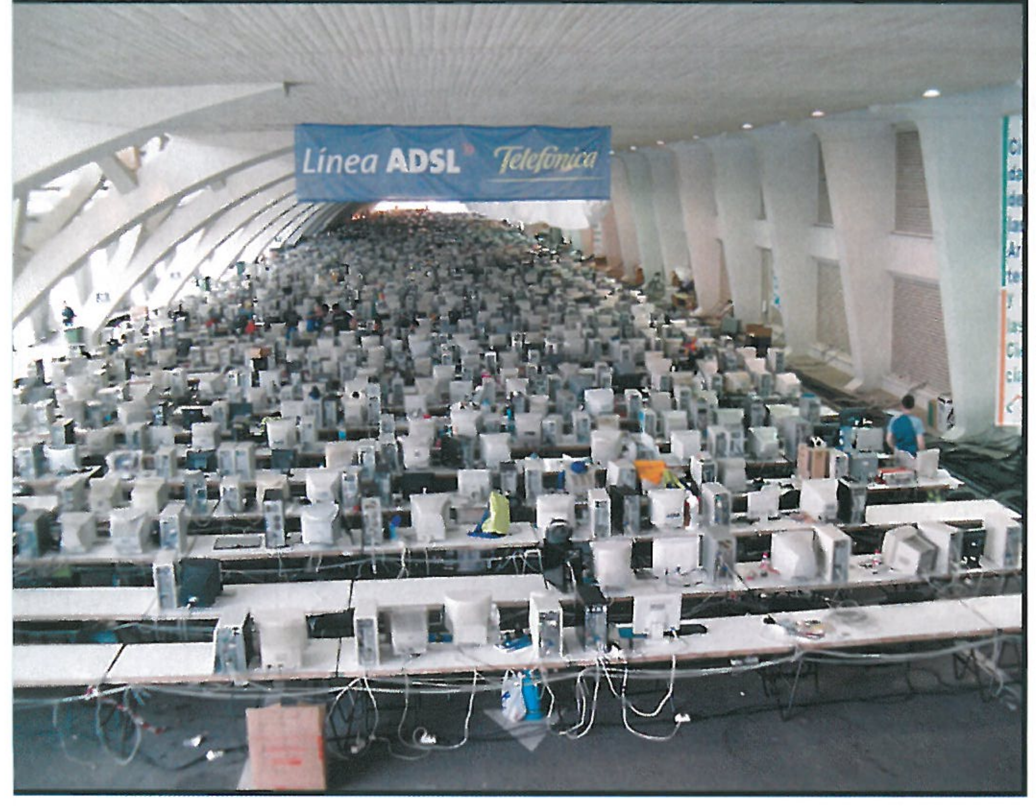
JUGAR POR DINERO

Los jugadores de élite se profesionalizan

Por S. Sánchez

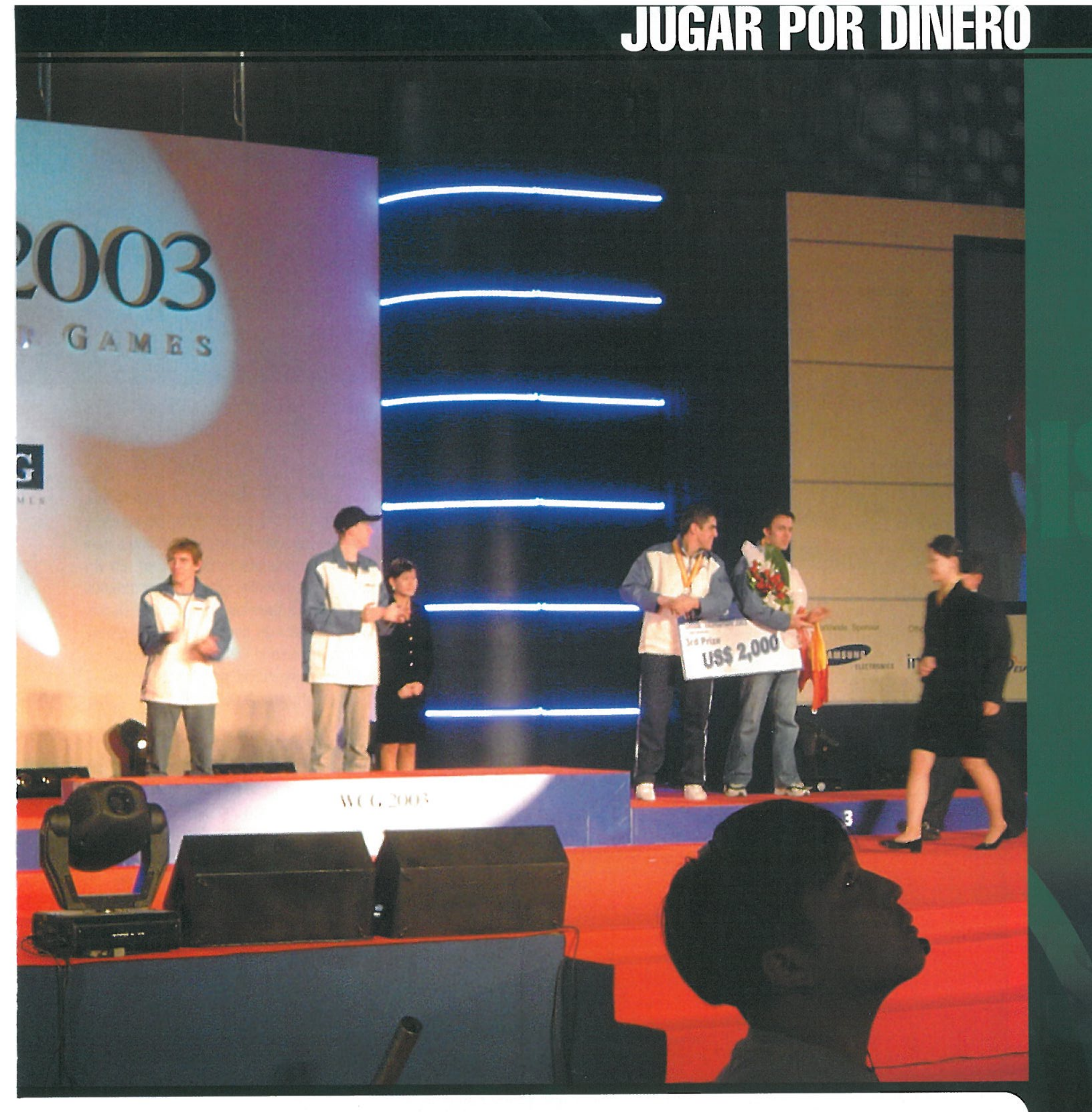
Hace unos años, **ni siquiera los más visionarios habrían apostado** por que jugar a videojuegos pudiese convertirse en una profesión de futuro. **Pero** lo cierto es que ya lo es. Ya **se ha consolidado una élite de atletas virtuales que** participan en torneos, acaparan jugosos premios y **firman contratos** de patrocinio.





Hace pocos años que arrancaron las primeras competiciones profesionales de juegos de PC. Con el patrocinio, por norma general, de compañías de hardware, empezaron a organizarse torneos con unas normas estándar, calendarios cerrados y premios en metálico. Al principio eran competiciones más bien modestas y con muy poco seguimiento, pero no tardaron en ganar prestigio y ser seguidas por un número creciente de aficionados.

Por supuesto, a medida que este público crecía, fueron más las compañías de hardware interesadas en patrocinar a jugadores y equipos. Después de todo, tanto los



participantes como los observadores eran clientes potenciales de sus productos. Hits Naik, jefe de marketing de Intel Europa, lo sintetiza a la perfección: "Los jugadores son clientes leales y activos. Para ellos, nuestros productos son sinónimo de progreso. Siempre están dispuestos a invertir en ellos si así obtienen un rendimiento superior a la hora de jugar. Por eso nos interesa apostar por ellos".

El color del dinero

En fin, que las competiciones de alto nivel han demostrado ser una magnífica oportunidad para que los fabricantes consoliden su imagen de marca. Por ello, se ha pasado de competir para hacerse con una tarjeta gráfica o algún periférico a hacerlo de manera profesional, con importantes dotaciones económicas e incluso fijos por participar y contratos de patrocinio cada vez más cuantiosos. Eso ha permitido que se consolide un pequeño núcleo de jugadores que se ganan la vida jugando.

Hoy en día no hay competición internacional de cierto prestigio que no esté patrocinada por una gran compañía de hardware. Por ejemplo, la CPL (Cyberathlete Professional League) organiza los llamados Campeonatos Pentium IV y la última reunión oficial de jugadores de *Quake* (QuakeCon) se ha convertido en el torneo nVidia. Incluso Samsung hizo una importante aportación de fondos a los últimos World Cyber Games, el campeonato del mundo oficioso de videojuegos. En España, la fase clasificatoria de esta gran competición contó también con el apoyo de Samsung y, sobre todo, del portal Terra, que corrió con la organización y con los gastos del equipo español que se desplazó a Seúl para disputar la fase final.

José Valera, jefe de producto de Terra, explica así la implicación de su compañía en estos eventos: "Para nosotros, se trata de dar un servicio a la comunidad de jugadores españoles, que son nuestros clientes. Una empresa como Terra, líder en el mercado de Internet y con fuerte implantación en el



Las finales de los WCG llenan estadios, como en cualquier otro deporte de élite.



Empresas como AMD apuestan por patrocinar a clanes enteros.



El clan Alooser viaja por todo el mundo gracias al apoyo de la compañía MSI.

sector de los juegos, no puede menos que organizar el campeonato de España y patrocinar a la selección española". Es decir, que si alguien tiene que hacerlo, ¿por qué no ellos?

Bill Rehbock, director de coordinación de desarrolladores de nVidia opta por un enfoque algo menos voluntarista y más pragmático: "Las grandes competiciones son una oportunidad única de comprobar cuáles son las necesidades reales de nuestros clientes. Si no estuviéramos presentes, perderíamos contacto con los jugadores, y eso tendría consecuencias negativas para nuestros productos a medio plazo". En virtud de esta filosofía, nVidia aportó 125.000 dólares para premios en la pasada QuakeCon, 30.000 más para el torneo de *Unreal Tournament* de la CPL y ¡350.000 dólares! para la competición de diseño de *Unreal*, también organizada por la CPL.

También aquí

Aunque las cifras que se manejan en las principales competiciones internacionales pueden parecer astronómicas, España no va muy a la zaga en lo que a profesionalización se refiere. La pasada edición de la Campus Party, celebrada en Valencia, tenía un presupuesto de 150.000 euros en premios, aunque no todos iban destinados a las competiciones de juegos.

Pese a todo, estas cifras pueden quedarse pequeñas a medio plazo, ya que una competición recién creada, la Cyber X Games, ofrecía en su primera edición un primer premio de 300.000 dólares. Al incorporarse ATI como segundo patrocinador, la cantidad ha acabado doblándose.

Lejos quedan los tiempos en que se competía por un regalo menor o por amor al arte. Ahora, muchas jóvenes promesas de la competición virtual se plantean dedicar un par de años (tal vez más) a hacer carrera deportiva. Para los anales de la historia quedará el nombre de Johnathan Wendel, el primer jugador que superó la cifra de 100.000 dólares ganados en un solo año.

Y eso no es todo, porque a los premios se unen los contratos de patrocinio exclusivo que han convertido a algunos de estos profesionales en verdaderos galácticos de los videojuegos. El año pasado, AMD llegó a un acuerdo para patrocinar al clan Gamepoint, una comunidad de jugadores

Entrevista a Iván Salmerón, medalla de bronce en los WCG

"NO ES FACTIBLE VIVIR DE ESTO EN ESPAÑA"



Este madrileño de 20 años, más conocido por su nick, "Alcachofo", se embolsó el año pasado unos 9.000 euros gracias a su habilidad en la saga *Unreal Tournament* y consiguió para España una medalla de bronce en los World Cyber Games. Pese a estos datos, es pesimista sobre la posibilidad de profesionalizarse en España.

GAME LIVE: ¿Cuáles han sido tus principales éxitos como jugador hasta el momento?
IVÁN SALMERÓN: Este año ha sido el más relevante, ya que, además de haber permanecido en la primera posición en cuantos torneos se han celebrado en nuestro país, conseguí traer un bronce para España (junto con mi compañero de equipo, Virtu) en el torneo de naciones de la WCG en Corea.

GL: ¿Cuáles son tus objetivos a medio plazo como jugador de competición?
I.S.: No puedo pedir más de lo que he hecho en el año 2003. Ahora estudio y trabajo, así que no tengo demasiado tiempo para entrenar de cara a ganar algún torneo mundial.

GL: ¿Te consideras un jugador profesional? ¿Te has planteado vivir de tu habilidad con los juegos?
I.S.: No, no me considero como tal. Es cierto que he ganado bastante dinero últimamente, pero hoy en día no es factible vivir de esto en España.

GL: ¿Cómo te preparas?
I.S.: Según la época del año. En los últimos meses, por estudios y trabajo, he reducido mucho el tiempo que le dedicaba. En la actualidad no juego más de una hora y media diaria, aunque cuando disponía de mucho tiempo libre o estaba en vísperas de algún torneo importante le dedicaba cuatro, cinco o incluso más horas diarias al entrenamiento. Pero jamás he renunciado a nada por el juego.

GL: ¿Tienes a alguien que te patrocine?
I.S.: No, y todos los que he tenido a lo largo de mi vida de jugador han sido muy básicos y poco constantes. Las empresas españolas siguen sin mojarse en estos aspectos.

GL: ¿Qué futuro les espera a corto plazo a los grandes torneos?
I.S.: Tienden a crecer en número, medios y premios. En cuanto a la profesionalización, al menos en España, creo que es algo de lo que aún es muy pronto para hablar. El juego online no es todo lo serio que empieza a ser en otros países como Corea, en el cual se retransmiten los partidos por televisión.



Virtu y Alcalchofo muestran orgullosos su premio en los pasados World Cyber Games.



La última QuakeCon se celebró en un hotel con poca luz para no molestar a los jugadores.

destacados de *Return to Castle Wolfenstein*, proporcionándoles equipo de alto nivel y pagando sus desplazamientos a las más destacadas competiciones internacionales. En fin, que no parece lejano el momento en que los niños tengan en sus habitaciones, junto al póster de Ronaldo, el de una estrella del deporte virtual de dedos ágiles y reflejos supersónicos.

Ojos rasgados

Corea del Sur es el país más avanzado en lo que a profesionalización de los jugadores se refiere. Por supuesto, algo tendrá que ver con ello que el 70 por ciento de su territorio esté cableado con conexiones de alta velocidad. Los coreanos disponen de varias competiciones nacionales permanentes e incluso de canales de televisión que las retransmiten.

Dadas estas condiciones, no es de extrañar que una compañía telefónica coreana haya reunido a diez de los mejores jugadores del país y les pague un sueldo para que se dediquen exclusivamente a jugar y entrenar. Los integrantes de esta selección asiática están entre ese pequeño grupo de élite que gana más de 100.000 dólares anuales.

Claro que con la remuneración llegan las responsabilidades. Lo que para casi todo el mundo es una actividad lúdica, se convierte para ellos en una especialización profesional dura y selectiva. Lee Ji-hum, uno de los jugadores internacionales de Corea del Sur y experto en *FIFA*, lo explica así: "Al principio, no podía creer mi suerte: iban a pagarme por algo que siempre me había encantado hacer. Pero pronto apareció la presión. Es realmente duro cuando pasas por una mala racha. Tienes que estar siempre en forma y no es tan fácil como la gente cree".

A estos chicos no se les exige ser siempre los primeros, pero sí que se mantengan en lo más alto. Esto comporta un desgaste: el acto de jugar pierde su contenido lúdico y puede convertirse en fuente de ansiedad. Según Lee, "es realmente duro poner en juego constantemente tu reputación. Si pierdes contra otro jugador profesional, puedes escudarte en que has tenido un mal día, pero perder contra un jugador amateur es fuente de problemas para nosotros".

Muchos jugadores que hoy empiezan a participar en torneos aún no han descubierto esta cara oculta de la alta competición virtual. Para ellos, llegar al nivel de los profesionales coreanos es un sueño, y para conseguirlo están dispuestos a someterse a entrenamientos extenuantes, siempre a la espera de destacar en algún torneo y que una empresa decida patrocinarles.

Las cifras que se manejan en las competiciones internacionales pueden parecer astronómicas

Una compañía como nVidia recibe 40 peticiones de patrocinio a la semana. La mayoría son desestimadas: si un jugador tiene un nivel suficiente, los patrocinadores irán a buscarle, no al revés. Por supuesto, no basta con ser el mejor: hay que demostrarlo en la alta competición, donde la presión pone a prueba el carácter y la entereza de los jugadores.

LAS GRANDES ARENAS



Las que siguen son las principales competiciones del calendario nacional e internacional de videojuegos. Algunas organizan más de una edición anual, por lo que incluimos la fecha de la próxima.

CAMPUS PARTY
Próxima edición: Julio 2004
Lugar: Valencia (España)
Premios en juego: Por confirmar
Web: www.campus-party.org

QUAKECON
Próxima edición: Agosto 2004
Lugar: Texas (EE UU)
Premios en juego: 125.000 dólares
Web: www.quakecon.org

WORLD CYBER GAMES
Próxima edición: Octubre 2004
Lugar: San Francisco (EE UU)
Premios en juego: Por confirmar
Web: www.worldcybergames.com

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE
Próxima edición: Julio 2004
Lugar: Texas (EE UU)
Premios en juego: 250.000 dólares
Web: www.thecpl.com

CYBER X GAMES
Próxima edición: Enero 2005
Lugar: Las Vegas (EE UU)
Premios en juego: 600.000 dólares
Web: www.cyberxgaming.com

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Sony Online • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

EVERQUEST
Gates of Discord

Por J. J. Cid

El universo más rico en expansiones vuelve a la carga. En esta ocasión, todo un continente perdido **se pone a disposición del aguerrido jugador.** Por desgracia, **sus lugareños no parecen** estar demasiado **contentos de la llegada** masiva de turistas a sus tierras.


Ten claro que no sólo son temibles los tatuajes del amigo de la captura.


Las nuevas zonas de combate incluyen todo tipo de enemigos.

Para visitar el universo *EverQuest* en su conjunto harían falta por lo menos un par de vidas. Me da escalofríos pensar en la de dinero que puede llegar a invertirse en este entorno lúdico. Entre el original, las cuotas mensuales y las muy habituales expansiones, han conseguido hacer de él el juego más caro de todos los tiempos.

Pero lo que más llama la atención en *EverQuest* es su longevidad y el grado de inmersión que asegura. Es increíble. Cuando crees que has dejado por fin Norrath, Sony Online lanza otra expansión que reactiva irremediablemente tu interés por el juego. Justo lo que pasa con *Gates of Discord*.

Esta expansión se presenta con el reclamo de ofrecer más de todo a aquellos que creen conocerse Norrath al dedillo. El nuevo continente de Taelosia es el entorno elegido para situar las nuevas búsquedas, sólo aptas para los más veteranos. Este nuevo continente está dividido en 20 zonas, cada una con su propia ambientación y estilo. De aquellas que hemos visitado, nos ha sorprendido lo bien diseñado que está todo y lo fácil que consiguen introducirnos en este nuevo entorno.



Retoques puntuales

En esta expansión se incluyen ligeros cambios en la jugabilidad general del juego. Se han añadido bonificaciones al liderazgo y se han implementado un buen número de habilidades nuevas para todas las razas. Y hablando de razas, en esta ocasión no se ha incluido ninguna nueva, pero a cambio sí tendremos una nueva profesión para los bárbaros del norte, la denominada *berserker*.

Cuando parecía que *EverQuest* estaba dando sus últimos coletazos antes de la aparición de su esperada segunda parte, la gente de Sony Online nos ofrece la posibilidad de seguir inmersos un buen puñado de horas adicionales. Queda claro que asegurarse la fidelidad de sus suscriptores más veteranos es la consigna de sus últimas expansiones. En ese terreno, *Gates of Discord* cumple perfectamente con su cometido: mejora el original y ofrece argumentos suficientes para que los jugadores con más experiencia viajen hasta Taelosia.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 400 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Idioma

Textos de pantalla	(bandera del Reino Unido)
Voces	(bandera del Reino Unido)

Cuota mensual 9,99 $

Web http://everquest.station.sony.com/gatesofdiscord/index.jsp



VEREDICTO

Una expansión al uso que incluye más territorio para explorar, más enemigos que cazar y más misiones que consumar. *Gates of Discord* viene a ser otro apéndice sólo recomendable para los más veteranos. Cumple con creces con todo lo exigible a una expansión y amplía sustancialmente las opciones.

7


Ahora que venga a decirnos alguien que el tamaño no importa.


1er MAXI tuning SHOW
VALENCIA
CIRCUIT DE LA COMUNITAT VALENCIANA
3 y 4 de Abril
www.maxituning.es
TOP 10 PRO
TOP 20 TUNING
TUNING SHOW
MAXI TUNING GIRLS
VILLAGE COMERCIAL
CONCURSO AUDIO SPL
PRUEBA ACELERACIÓN
ACTUACIONES ARENA DRIFT
MAXI TUNING STUNT CUP-DRAGSTERS
Colaboran:
100
Club de Socios Circuit Comunitat Valenciana
Venta anticipada:
Servi Entrada
BANCAJA
96 399 55 77
902 11 55 77
El Corte Inglés
Sponsors Oficiales:
Circuit de la Comunitat Valenciana
adrenalina
www.papapaga.com
PAPAPAGA
PIRELLI
Norauto
SONY
ALPINE
Pioneer
sound. vision. soul
AVUS Wheels
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ZONA UNDERGROUND

Más de 25 años después del estreno de *La guerra de las galaxias*, el universo de Lucas **conserva intactas su mística y su capacidad** para excitar la imaginación. **La prueba, la cantidad de buenos juegos** amateur que ha inspirado y que se pueden encontrar en la Red.

En 1977 George Lucas estaba trabajando en la que iba a ser su tercera película. Se trataba de un proyecto ambicioso, con un notable guión y actores de prestigio, pero pocos podían imaginar que acabaría convirtiéndose en la primera entrega de una de las grandes sagas de la historia del cine. *La guerra de las galaxias* arrasó en taquilla y alcanzó la categoría de clásico instantáneo. Toda una generación se sumergió en el completo y creíble entorno de fantasía creado por Lucas y se dejó seducir por las historias cargadas de resonancias mitológicas que en él tenían lugar.

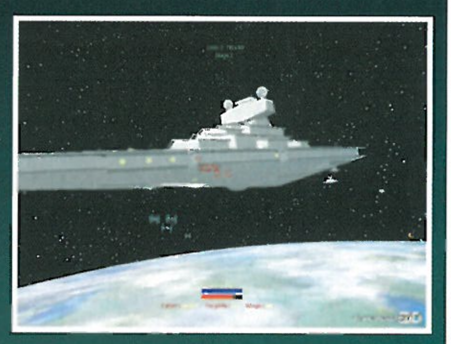
La onda expansiva de ese soberbio producto audiovisual alcanzó muchos otros campos, empezando por los cómics o la novela y siguiendo, claro, por los videojuegos. La compañía LucasArts se ha encargado de que la saga galáctica se mantuviese en la cresta de la ola virtual con títulos tan memorables como *X-Wing*, *Jedi Knight*, *Rebel Assault* o el reciente *Los caballeros de la Antigua República*.

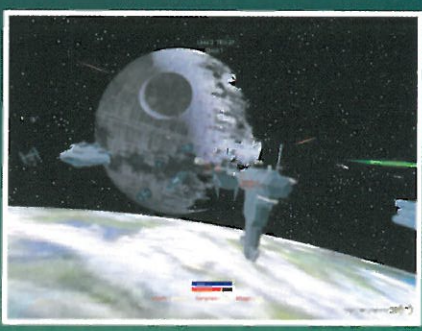
Y eso no es todo, ya que la Red está llena de productos amateur que se inspiran en el universo paralelo de Lucas. A ellos dedicamos nuestra Zona Underground de este mes, ya que entre la aglomeración de mods apresurados y jueguecillos de tres al cuarto es posible encontrar una auténtica ristra de perlas, ya sean remakes de juegos comerciales, matamarcianos trepidantes o curiosas muestras de artesanía flash. La mayoría de estos juegos se basan en célebres momentos de la trilogía fílmica, como las batallas de Endor o del planeta helado Hoth. Se trata de versiones completas que se pueden descargar de manera totalmente gratuita.

THE BATTLE OF ENDOR



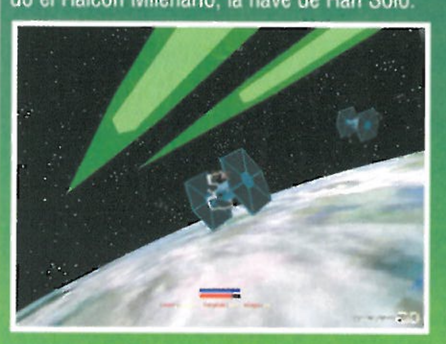
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Bruno R. Marcos
WEB:	www.bruneras.com
TAMAÑO:	17 MB





Desde que esta sección existe, tres han sido los juegos más o menos amateur que nos han impresionado de verdad y nos han tenido una buena temporada jugando sin descanso: el remake de *The Maze of Galious*, *Mutant Storm* y este *The Battle of Endor*. La principal diferencia entre ellos es que el último de la lista no es una versión shareware de un producto comercial, sino un juego que puede descargarse íntegramente y de forma gratuita. Además, lo firma un programador que ha trabajado en solitario: Bruno R. Marcos.

El juego es una recreación virtual de la batalla de Endor, uno de los momentos cumbres de la película *El retorno del Jedi*. En él pilotas una nave X-Wing y te enfrentas a oleadas de TIE Fighters, TIE Interceptors y destructores imperiales para abrirte paso hacia el temible superdestructor Executor. Por suerte, te flanquea el grueso de la flota rebelde, incluido el Halcón Milenario, la nave de Han Solo.



La mecánica se asemeja en gran medida a la de títulos como *X-Wing* o *Wing Commander*: batallas multitudinarias en las que los escudos de energía y la agilidad con el ratón marcan la diferencia entre el éxito y el fracaso. No obstante, en *The Battle of Endor* se han eliminado los elementos de simulación para ofrecer una experiencia totalmente orientada a la acción directa. Tus principales preocupaciones, al margen de destruir todo lo que puedas, deben ser vigilar tu barra de salud y la de tus principales aliados, ya que la destrucción de alguno de ellos condenaría la misión al fracaso.



EPISODE V: BATTLE FOR HOTH

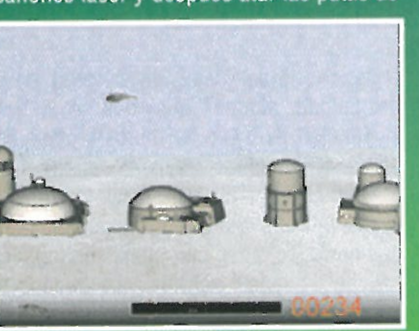


GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Banshee Studios
WEB: www.bansheestudios.com/hoth.htm
TAMAÑO: 4 MB

¿Quién no recuerda a Luke Skywalker subiendo a bordo de un sofisticado vehículo de nieve para comandar la defensa de la Alianza Rebelde contra los gigantescos AT-AT? De todas las batallas míticas de la primera trilogía de *La guerra de las galaxias*, tal vez la de Hoth, el planeta helado, sea la más impresionante. *Battle of Hoth* es un remake del juego *The Empire Strikes Back*, un juego de la vieja consola Atari 2600 que fue editado en 1982.
Ambas versiones funcionan exactamente igual. A los mandos de un vehículo como el que manejaba Luke, debes neutralizar los cazas imperiales con ayuda de los cañones láser y después atar las patas de los AT-AT y dar varias vueltas a su alrededor hasta que consigas que caigan. Sólo dispones de tres vidas para completar el juego, pero existe la opción de recuperarlas recogiendo a los pilotos caídos que verás en el campo de batalla. En cuanto empieces a considerarte un experto, puedes acceder al servicio Netscore para comparar tu puntuación con la del resto de pilotos de todo el mundo.

7







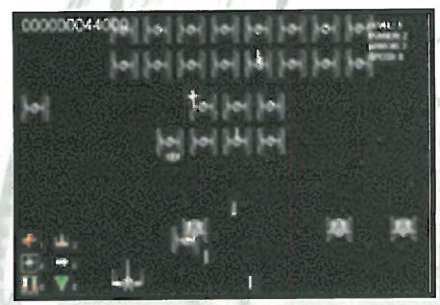
X-WING vs TIE FIGHTER 2

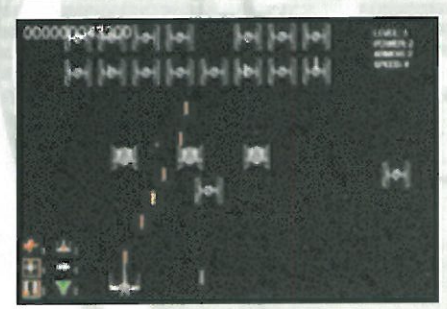


GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Acme Web Works
WEB: www.theforce.net/games/apps/xvstie/xvstie2.shtml
TAMAÑO: Sin instalación

Resulta cuando menos curioso que la saga galáctica por excelencia nunca haya inspirado un matamarcianos de calidad. Bueno, nunca hasta ahora, porque *X-Wing vs TIE Fighter 2* pone fin a esa injusticia histórica ofreciendo diversión arcade sin complicaciones. En este mata-mata de desplazamiento vertical, encontramos montones de enemigos, toneladas de armamento y potenciadores y un demencial nivel de dificultad acrecentado por la imposibilidad de grabar la partida.







JEDI WARS: THE BATTLE OF GEONOSIS



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Tom Josephson
WEB: www.theforce.net/games/apps
TAMAÑO: Sin instalación

Jedi Wars pone al jugador en la piel de un caballero Jedi, uno de los guardianes de la paz en un universo convulsionado por las fuerzas del malvado conde Dooku. A lo largo de multitud de niveles, debes enfrentarte a autómatas, bestias feroces, cazarrecompensas como Jango Fett y, por último, al mismísimo Dooku. Para ello cuentas con el sable láser y la ayuda de la Fuerza, que aumenta a medida que acumulas experiencia. Divertido y fácil de manejar.







STAR WARS: EL IMPERIO CONTRAATACA



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 1001juegos
WEB: www.1001juegos.com/web2.shtml
TAMAÑO: Sin instalación

Un sencillísimo juego que te pone a los mandos de un caza rebelde en plena batalla contra la Estrella de la Muerte. Manejando únicamente el punto de mira con el ratón, debes derribar el mayor número posible de cazas TIE. Tu X-Wing dispone de un escudo de fuerza limitado que puedes recargar disparando sobre los botiquines que aparecen en la pantalla de vez en cuando.







MOD DEL MES

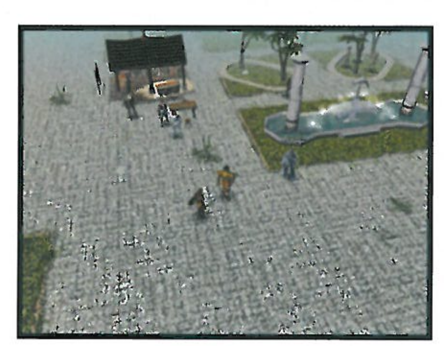
SHADOWLORDS

Si eres un *freak* irredento, de esos a los que les apasiona el rol y no se perdieron ni un capítulo de series como *Star Trek*, no dudes que **éste puede ser tu juego.** Vas a disfrutar **hasta el último segundo** de inmersión en este universo paralelo.

Por S. Sánchez



Jugar acompañado hace que las partidas resulten más entretenidas.



En el primer módulo debes localizar a un tal capitán Preth.

Este mes abrimos las puertas de esta sección a una extraña especie: un mod que es puro rol sin adulterar. La conversión total la firma un aficionado al género llamado Adam Miller y se trata de un trabajo pulcro y ambicioso, sobre todo si tenemos en cuenta los medios a su alcance. *Shadowlords* consta de cinco módulos y es la primera parte de una aventura completada por otra campaña, *Dreamcatcher*, con cuatro módulos adicionales.

Como ambas campañas tienen continuidad narrativa, lo ideal es empezar por *Shadowlords* y seguir con *Dreamcatcher* si la historia te atrapa o te apetece seguir desarrollando tu personaje. Junto a los módulos, es recomendable descargarse también los archivos que los acompañan, en los que encontrarás escenas de vídeo y un paquete de imágenes de nuevos personajes.

En cuanto a los módulos, si el primero te convence, puedes dar por seguro que los demás conseguirán engancharte: el juego mejora a medida que avanzas, sobre todo porque se nota que Adam Miller fue adquiriendo experiencia sobre la marcha y cada vez conseguía mejores resultados. A diferencia de la mayoría de módulos amateur que encuentras en Internet, éste puede presumir de unos acabados excelentes y diálogos largos y de calidad.

Rol creativo

Además, su fórmula de juego va más allá del típico exterminio en serie de enemigos para acumular puntos de experiencia. Aquí los puntos se obtienen asumiendo misiones y llevándolas a cabo con éxito. Muchas situaciones concretas pueden resolverse de varias formas diferentes, ya sea buscando vías alternativas para evitar un obstáculo, dialogando con quien salga a tu paso o usando la violencia.

La suma de las decisiones que tomes durante el juego será lo que determine tu alineación, algo que influye (y mucho) en el desarrollo del juego. En el colmo de la flexibilidad, algunas misiones se activan en función del sexo, atributos y clase del personaje. Incluso existen objetos que pueden combinarse de formas diferentes, según la clase a la que pertenezcas. Aunque tampoco faltan personajes no jugadores que pueden echarte una mano, lo mejor es jugar con al menos un par de amigos. De esta manera, las partidas ganan muchísimo.



FICHA TÉCNICA

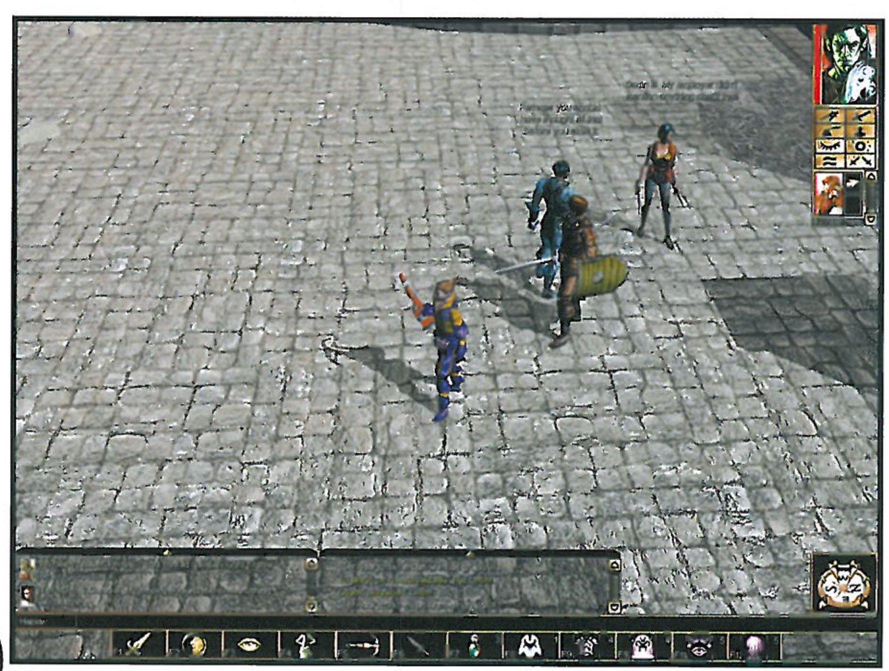
GÉNERO	Rol
WEB	http://adamandjamie.com/nwn
JUGADORES	LAN 4 · Internet 4



VEREDICTO

El responsable de este brillante mod merece ser contratado por BioWare. Los incondicionales del rol puro verán colmadas sus expectativas con *Shadowlords* y *Dreamcatcher*. Su único inconveniente es que está en inglés, algo a tener en cuenta dada la densidad y complejidad de la historia.

9



Los personajes no jugadores conversan entre ellos con frecuencia.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos...Telf.....................

Dirección...

Población...................................C.P..............................Provincia...

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

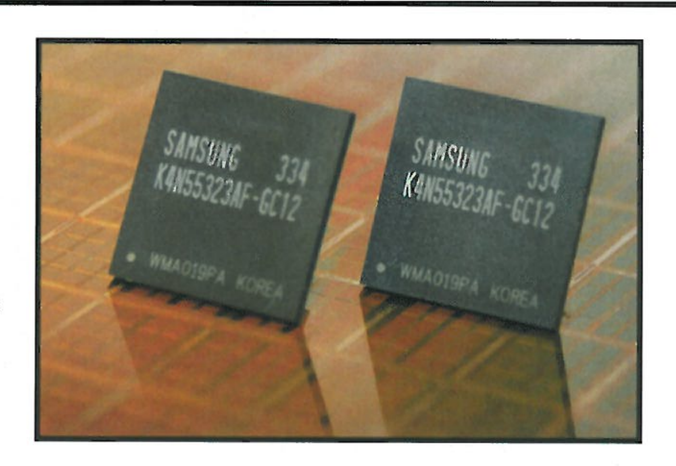
Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales., tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



MÁS MEMORIA

La GDDR-3, pronto entre nosotros

Samsung ha anunciado que va a empezar a producir memoria GDDR-3 de forma masiva. El nuevo formato de almacenaje de datos es compatible con buses de 256 bits y alcanza tasas de transferencia de 6,4 GB/s. Además, soporta una velocidad de entre 500 y 800 MHz, es económica y exige un menor consumo energético.
Por el momento, la compañía coreana va a fabricar módulos de 128, 256 y 512 MB destinados al mercado de portátiles, y está previsto que los fabricantes de tarjetas gráficas incorporen esta memoria en sus productos a medio plazo. El nuevo formato de memoria parece tener un espléndido futuro, ya que la próxima generación de chips de nVidia (NV40) y ATI (R420) va a ser compatible con ella. No obstante, todo apunta a que la DDR y la DDR-2 seguirán teniendo presencia en el mercado junto a la GDDR-3.



COMPATIBILIDAD CERO

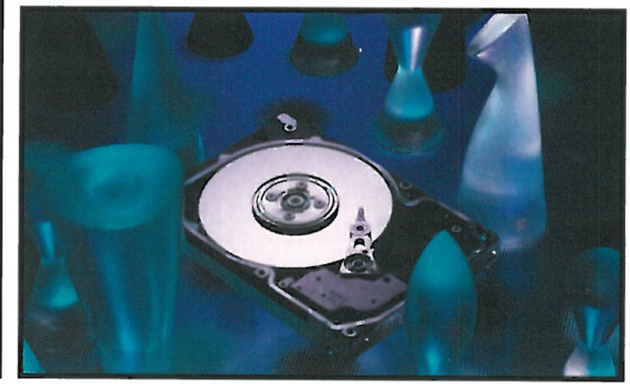
ATI fabricará tarjetas gráficas para AGP y PCI-Espress

Las próximas tarjetas gráficas de ATI no serán compatibles con los dos formatos de bus. El fabricante canadiense va a optar por la producción de tarjetas diferenciadas para uno y otro formato dado que la compatibilidad con AGP obligaría a reducir las prestaciones que pudieran conseguir los usuarios equipados con PCI-Espress. Así pues, las tarjetas de ATI que se comercialicen a partir de ahora incluirán un código que permitirá identificar con cuál de los buses son compatibles: las R420 lo serán con el AGP y las R423 serán las destinadas al PCI-Express. La tecnología de unas y otras será la misma salvo en lo que respecta al bus, y su rendimiento también variará ligeramente en función de la memoria que las equipe. Los procesadores de gama media y baja también serán rebautizados para diferenciar los modelos AGP de los PCI-Express. Una buena noticia para los usuarios que quieran sacar el máximo rendimiento a las posibilidades de su bus gráfico.

PEQUEÑO PERO MATÓN

Seagate anuncia discos más reducidos

Los Savvio, de Seagate, van a ser discos duros de muy reducido tamaño pero capacidad más que respetable: 36 o 73 GB, según el número de platos que incorporen. La velocidad de rotación de los discos es de 10.000 rpm y su consumo eléctrico es significativamente menor (en torno a un 40%). Seagate ofrecerá modelos para tres interfaces: UltraWide SCSI, Serial Attached SCSI (SAS) y de fibra óptica. Las primeras unidades estarán disponibles el tercer trimestre de este año. Inicialmente, estos discos duros estarán destinados a servidores. Con ellos, se reducirá considerablemente el tamaño y su consumo energético.



NUEVA GENERACIÓN

nVidia presenta su oferta PCI-Express

La nueva gama de tarjetas gráficas de nVidia está diseñada para explotar al máximo las posibilidades del nuevo bus PCI-Express (PCIe). Esta hornada incluirá cuatro modelos de prestaciones similares que van a comercializarse bajo la etiqueta común GeForce PCX. La primera de ellas, la GeForce PCX 5950, es la gama alta de la serie. Le seguirá la PCX 5750 y, finalmente, las PCX 5300 y PCX 4300. Estas últimas están destinadas a ofrecer las funciones avanzadas de las nuevas tarjetas a un precio asequible para todos los usuarios.

Los nuevos dispositivos incorporarán un novedoso motor de conversión de protocolos llamado HSI que el fabricante ha desarrollado conjuntamente con Intel. Esta tecnología, junto a las prestaciones del PCIe, conseguirá un elevado ancho de banda para la comunicación entre la tarjeta y la máquina. Hace unas semanas, el fabricante concluyó las pruebas de validación destinadas a garantizar que su producto funciona a la perfección con las BIOS y las placas base existentes en el mercado. A continuación, repartió más de un millar de tarjetas entre sus socios y clientes.

USB AÉREO

Intel planea suplir el BlueTooth

El gigante americano está dispuesto a demostrar en el Intel Developer Forum las ventajas del USB 2.0 inalámbrico. Está previsto que este nuevo formato permita velocidades de transferencia de 480 MB/s a una distancia de cuatro metros y 110 MB/s a una distancia de diez. La nueva tecnología haría uso de una conexión multibanda que permitiría ejecutar a la vez distintos periféricos. Su desarrollo podría suponer mejoras en las tasas de transferencia para los dispositivos con cable que utilicen estos puertos. También mejorará la conectividad con dispositivos de electrónica de consumo como teléfonos móviles, reproductores de mp3, cámaras digitales y demás.

De momento, se está trabajando en las especificaciones que deben cumplir los dispositivos que empleen esta tecnología. Los primeros productos de la serie podrían llegar al mercado durante el próximo año. Así que, muy pronto, cámaras como la de la foto podrían decir adiós al cable USB.

BAZAR DIGITAL



NAVMAN GPS4460

Se trata de un navegador GPS BlueTooth para ordenadores de mano. Con él, difícilmente te perderás, ya que dispone de mapas europeos actualizados. Es compatible con PalmOne (Palm OS 5) y los Clie de Sony, que incorporan tecnología BlueTooth.

Precio: 499 €

TRUST 360 USB 2.0 SPACEC@M

Si eres usuario habitual del programa Messenger, esta cámara te permitirá obtener un rendimiento óptimo en la captura de imágenes. Es 40 veces más rápida que los dispositivos que utilizan USB 1.0. Su sensor óptico ajusta automáticamente el balance de blancos.

Precio: 57,51 €

TERRATEC CAMEO 200 RT

Si eres aficionado al vídeo digital, este dispositivo te permitirá conectar tu cámara al ordenador y traspasar fácilmente las películas. Está compuesto por una tarjeta FireWire y un puerto para el frontal del ordenador. Permite la grabación directa en DVD, SVCD y VCD.

Precio: 129 €

TRANSCEND TS80GHDC2

Un disco duro externo USB 2.0 o FireWire puede ser un aliado perfecto cuando se trata de almacenar información. Este modelo incorpora platos de 2,5" con 80 GB de capacidad. Su tamaño y su peso son reducidos, así que más portátil, imposible.

Precio: 340 €



REVOLUCIÓN 2004

Cómo va a cambiar tu PC

Los próximos meses se presentan moviditos en lo que a actualidad tecnológica se refiere. **El rediseño** en profundidad **de las placas base va a ser una de las** principales **novedades,** pero son **muchos** los **aspectos** de importancia que **van a cambiar a mejor** en cuestión de días, semanas o meses.

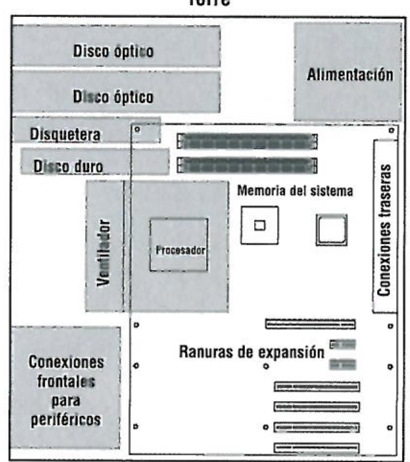
Este puede ser un año importante para la evolución de los compatibles. Parece que por fin van a incorporarse plenamente una serie de tecnologías hasta ahora infrautilizadas y que también pueden resolverse problemas pendientes de cierto calado, como el de la refrigeración. Ha llegado el momento de remodelar los equipos para adaptarlos a los tiempos que corren, así que pronto empezaremos a acostumbrarnos a palabros como formato BTX, PCI-Express, zócalo o socket 775 y ExpressCard. Hoy nos suenan a chino mandarín, pero mañana serán el pan nuestro de cada día.

BTX

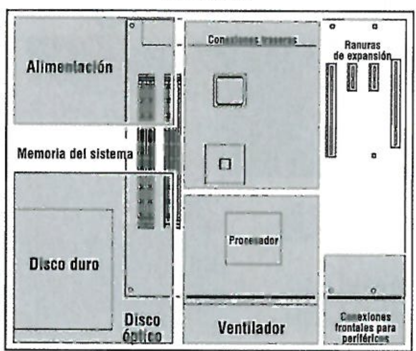
De entrada, parece que los formatos de placas base ATX van a pasar a peor vida, sustituidos por las llamadas BTX (Balanced Technology Extended). Estas placas incorporan nuevas ranuras y zócalos para el procesador, lo que permite una redistribución en profundidad de las conexiones y resuelve problemas como la falta de ventilación de la caja.

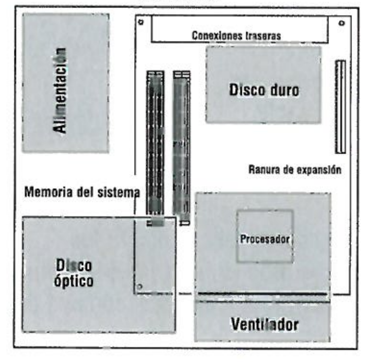
Hasta ahora, el problema del exceso de temperatura se venía resolviendo mediante la incorporación de más ventiladores: es decir, más gasto, más conexiones, mayor consumo de energía y más ruido. Las nuevas placas separan los componentes que más hacen que aumente la temperatura del equipo, de forma que el calor se reparta por toda la caja y no se concentre en áreas concretas. Además, tal y como se hace con los portátiles y algunas placas de sobremesa, las BXT incorporarán sistemas de detección de calor para adecuar la velocidad de giro de los ventiladores. De este modo, se reducen el consumo y el ruido.

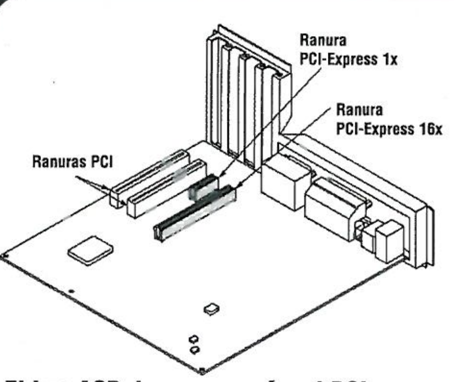
Con las placas actuales, gran parte del calor se concentra en la parte frontal y posterior de la caja. Eso se debía, sobre todo, a la situación del procesador, emparedado entre la placa base y la fuente de alimentación. Las BTX van a ser de mayor tamaño que las placas hasta ahora estándar, pero el procesador se situará en la parte delantera, de forma que pueda tomar aire del exterior de la caja. Los ventiladores de extracción de la fuente de alimentación se encargarán de hacer circular el aire alrededor de los discos duros y unidades ópticas (lectores de CD o DVD, regrabadoras, etc.). Lo que no cambiará de posición son las ranuras PCI, aunque aparecerá una adicional, la del PCI-Express.



El nuevo formato BTX aporta una nueva distribución de la placa base.





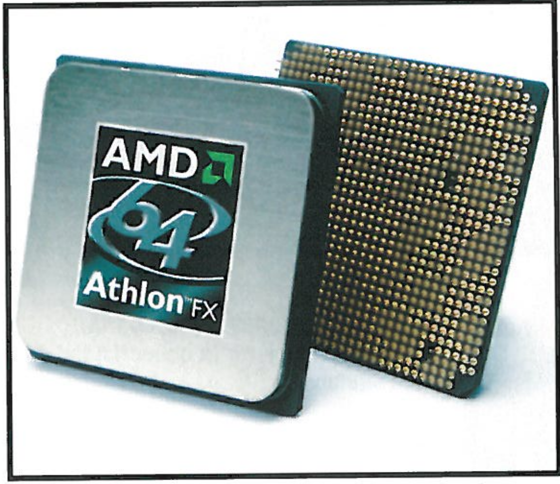


El bus AGP desaparecerá y el PCI convivirá inicialmente con el PCI-Express.

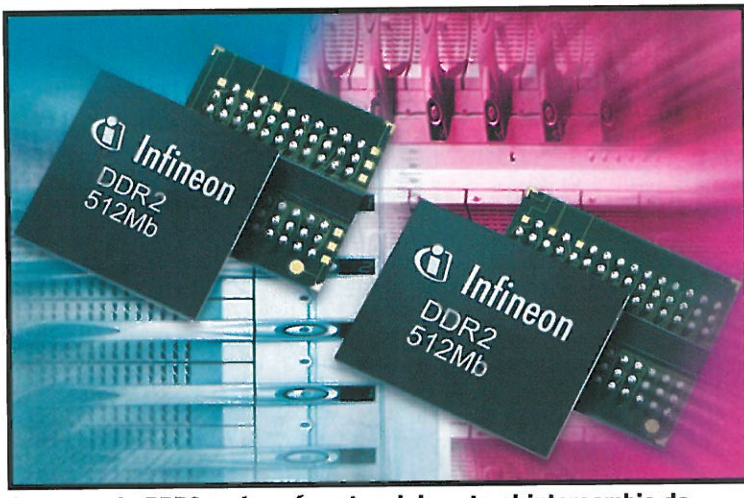
Zócalos y derivados

Otra pequeña revolución que va a producirse este año tiene que ver con los procesadores: los de 90 nm van a sustituir progresivamente a los de 130. Si todo va según lo previsto, Intel anunciará en cuestión de semanas sus primeros procesadores Prescott fabricados en 90 nm. Dispondrán de 1 MB de memoria de segundo nivel (L2) y serán compatibles con las instrucciones SSE3. Al parecer, se fabricarán modelos de entre 2,8 GHz y 3,4 GHz.

Para mediados de este año, Intel podría lanzar un procesador Prescott a 3,6 GHz



El Athlon FX 53 podrá utilizarse con nuevos zócalos y placas base más económicas.



La memoria DDR2 mejorará sustancialmente el intercambio de información.

con un nuevo zócalo: el LGA775. Prácticamente al mismo tiempo, su competidor AMD, podría sacar al mercado el nuevo modelo Athlon 64 FX 53 a 2,4 GHz. Este procesador será compatible con los zócalos 940 y el nuevo 939, este último, preparado para placas base que sólo necesiten cuatro niveles de pistas de cobre en vez de los seis actuales. De este modo, el fabricante pretende reducir los costes y ofrecer mejores precios a los usuarios.

Nos espera un año de lo más movidito, rico en sorpresas y emociones fuertes

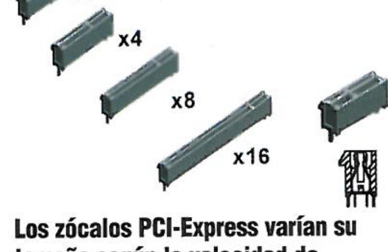
En lo que a velocidad de procesado respecta, pueden esperarse progresos notables debido al salto a un nuevo tipo de memoria, la DDR2 SDRAM. Las ventajas son evidentes: mayor ancho de banda, menos consumo y menos temperatura. Huelga decir que esta memoria precisará de zócalos nuevos para los DIMM. Los fabricantes tienen previsto que alrededor de un 25% de los controladores de las placas base sean compatibles con esta memoria.

PCI-Express

Los avances tecnológicos permiten que cada vez se maneje un volumen mayor de información. Para facilitar este flujo de datos, los fabricantes han incorporado un nuevo bus, el PCI-Express. Su aparición beneficia en especial a las tarjetas gráficas y a dispositivos de comunicación (tarjetas de red, conexiones USB o FireWire...).

Una de las ventajas de este nuevo bus es que permite utilizar diferentes anchos de banda, con la posibilidad de incorporar ranuras de 1x, 2x, 4x, 8x, 16x y 32x. Eso permite que el flujo de información se produzca a velocidades muy variables, desde los 312 MB/s por dirección del 1x a los 5 GB/s de los 16x. De hecho, está previsto que los ordenadores de sobremesa sólo incorporen la 16x (para la tarjeta gráfica) y la 1x (para el resto de dispositivos) y que compartan espacio con el PCI-X que se viene utilizando actualmente. Tan alta transferencia se debe a que los buses no necesitan un controlador puente para funcionar, con lo que se evita el efecto cuello de botella habitual en las placas equipadas con el PCI-X. Las ranuras pueden ampliarse por módulos. Así, las 16x alcanzarán una longitud de 89 mm e incorporarán 164 conectores.

Los nuevos procesadores harán uso de la tecnología de 90 mm.

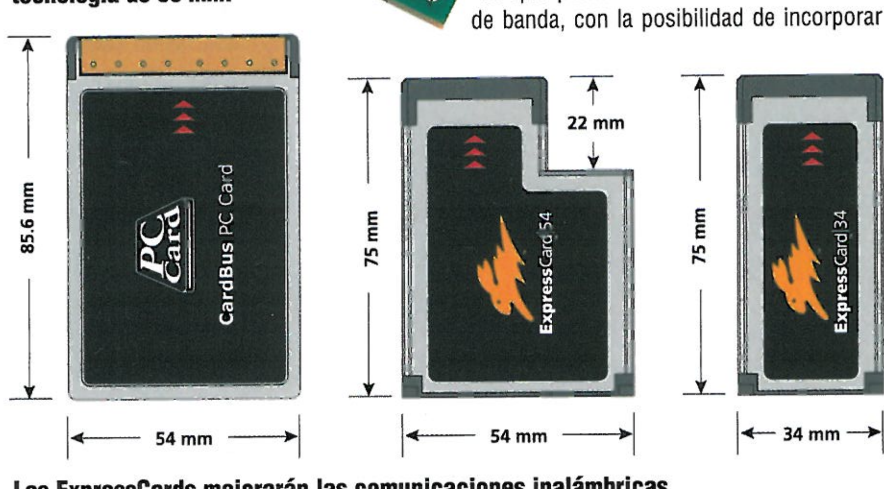


Los zócalos PCI-Express varían su tamaño según la velocidad de transferencia de información.

En lo que a comunicaciones con dispositivos externos se refiere, aumentará el ancho de banda. Por ejemplo, se alcanzará el GB en las redes Ethernet y los 250 MB/s en los puertos FireWire. Esto puede resultar muy útil en el caso de los dispositivos que transfieren gran cantidad de información, como las cámaras digitales.

Y eso no es todo...

Las compañías que introdujeron el PCMCIA como estándar de la comunicación no han tardado en dar respuesta a los últimos avances tecnológicos. Todo apunta a que las ExpressCards van a sustituir por completo al PCMCIA a medio plazo. Con ellas, se podrá satisfacer mejor las necesidades de comunicación (tanto por cable o inalámbricas), aumentará la capacidad de



Las ExpressCards mejorarán las comunicaciones inalámbricas.

¿CÓMO AFECTARÁN ESTOS CAMBIOS?

A LA HORA DE JUGAR



Un cambio significativo es la introducción del PCI-Express. Con él, se consigue una transferencia de datos enorme y un flujo directo desde la memoria del ordenador. En cuanto a la velocidad de transferencia, ya será posible crear juegos cercanos a las películas de cine.

A LA HORA DE NAVEGAR

Por desgracia, la oferta de conexiones a Internet supone un cuello de botella. La tecnología actual ya está limitada por los 256 Kbps de una conexión ADSL normal. Así que las mejoras que se introducirán sólo beneficiarán a las redes locales y mejorará la conectividad con otros dispositivos.

A LA HORA DE TRABAJAR



Las aplicaciones que exigen cálculos complejos y las multimedia se beneficiarán de la mejora de los procesadores y del bus PCI-Express, ya que podrán procesar más información a mayor velocidad. La llegada de Windows Longhorn abrirá las puertas para explotar los procesadores a 64 bits.

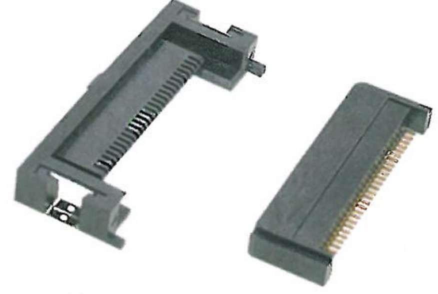
A LA HORA DE RENOVARSE

Si renovar el ordenador ya resultaba complicado, ahora va a serlo aún más. La llegada del PCI-Express, los nuevos zócalos para procesadores, la DDR2 SDRAM y el formato BTX obligarán a introducir cambios en las placas base. 2004 va a ser un mal año para renovar el equipo si se quiere estar a la última.

almacenaje, ya sea utilizando tarjetas de memoria o discos ópticos y magnéticos, y se incrementará la seguridad de las comunicaciones. Los principales beneficiarios de esta tecnología van a ser los ordenadores portátiles, que la incorporarán por defecto. En un futuro no lejano estas mismas tarjetas serán capaces de sintonizar televisión, lo que te permitirá ver tu programa favorito en cualquier parte.

Los que sí que van a resistir a todos estos saltos tecnológicos de envergadura son los buses IDE. Todo lo más, van a evolucionar incorporando la versión 2.0 del Serial, que permitirá tasas de transferencia de 150 MBps. Además, los cables de conexión serán redondos, con lo que se facilitará la circulación de aire en la caja.

Algo parecido ocurrirá con los lectores y grabadores ópticos, que van a pasar a ser



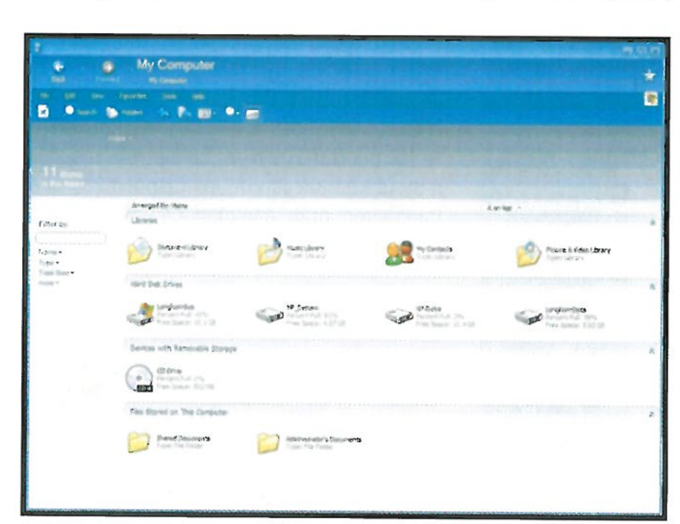
Los zócalos de las ExpressCards permitirán mejorar la conectividad de los equipos.

Serial-ATA. La nueva versión de Windows, el Longhorn, aportará ciertas mejoras en lo que a almacenamiento se refiere. El nuevo formato de los discos duros va a denominarse WinFS (Windows Future Storage) y permitirá almacenar mayor cantidad de datos en el mismo espacio y organizarlos de forma más eficiente. Esto permitirá la utilización de discos duros con más capacidad que los que se utilizan actualmente.

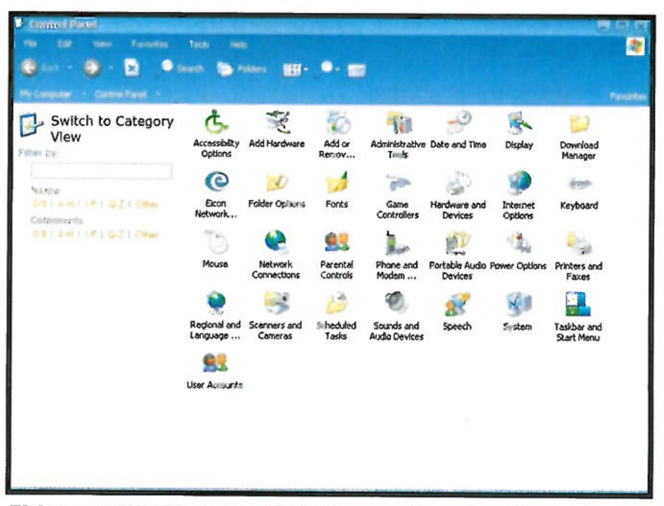
Todo apunta a que se están creando las condiciones para una serie de cambios importantes. No obstante, los fabricantes de hardware pretenden introducirlos de forma paulatina para alargar un poco más la vida comercial de los dispositivos que hoy por hoy están en el mercado.

En lo que a tarjetas gráficas se refiere, se rumorea que ATI y nVidia presentarán sus nuevos procesadores R400 y N40 en el próximo CeBIT, la principal feria informática europea. En un principio, las tarjetas equipadas con ellos se deberían beneficiar del PCI-Express, aunque existirán modelos compatibles con el AGP 8x.

Microsoft también ha anunciado que su flamante Windows Longhorn, el de 64 bits, verá la luz a finales de año y será compatible con las aplicaciones de 32 bits. Ello permitirá dar el salto al nuevo estándar tecnológico sin traumas. Vamos, que nos espera un año de lo más movidito, rico en sorpresas y emociones fuertes.



Windows Longhorn pondrá a pleno rendimiento los procesadores a 64 bits.



El formato WinFS mejorará el almacenaje en los discos duros, con lo que aumentarán su capacidad.



XFX GEFORCE FX 5950

Todo un carácter

El procesador NV38 de nVidia parecía a punto de ser jubilado. Sin embargo, la compañía **ha encontrado** la manera de seguir explotando sus posibilidades con **una nueva gama de tarjetas, las FX 5950**. Con ellas, **va a conseguir adaptarse a** lo que den de sí los juegos de **la próxima hornada.**

Estaba claro que nVidia no iba a tardar mucho en dar el siguiente salto cualitativo e incrementar la velocidad de sus tarjetas gráficas. El nuevo peldaño evolutivo lo marcan las tarjetas FX 5700 y las FX 5950 Ultra. La segunda (la que hemos tenido la oportunidad de analizar) apenas cambia en cuanto a aspecto externo con respecto a anteriores versiones de la gama FX. La principal novedad pasa por la inclusión de una carcasa de plástico para canalizar el aire, mejorar la refrigeración y reducir el ruido. Este último objetivo tal vez sea el que mejor se ha conseguido: a pesar de que sigue ocupando dos ranuras traseras, la FX 5950 Ultra es sin duda la menos ruidosa de las tarjetas de nVidia.

En cuanto a prestaciones, se ha alcanzado una superior velocidad de procesador (de 450 a 475 MHz), aunque es mucho más espectacular el incremento de la velocidad de memoria DDR, que pasa de 425 MHz a 475 MHz. Esto significa un 15% más de velocidad de reloj y un incremento del 30% de ancho de banda en la memoria respecto a su principal competidora, la ATI 9800 XT.

Parte de estas mejoras hay que atribuirlas a los nuevos controladores que incorpora la tarjeta. Se trata de los Forceware 53.03, que disponen de un compilador mejorado que permite optimizar las instrucciones complejas para reducir el trabajo del procesador. En la práctica, esa diferencia de potencial no siempre se nota, sino que depende de cada juego concreto.

Chapuzón tecnológico

La tarjeta incorpora las tecnologías Intellisample, HCT Ultrashadow y CineFX 2.0. Es decir, las mismas que incluían anteriores versiones de las tarjetas de nVidia. La diferencia viene dada por la oferta complementaria de software, que incluye cuatro juegos completos (*RS3*, *Battle Engine Aquila*, *Comanche 4* y *Ghost Recon*) y un CD de demos recientes. Se echa de menos alguna utilidad específicamente destinada al overclock. En su lugar, hace uso del coolbit.reg, un archivo que introduce información en el registro del sistema y, una vez reiniciada la máquina, permite modificar la velocidad del procesador y la memoria desde la opción de propiedades avanzadas de la tarjeta.

Esta nueva tarjeta es la mejor del mercado, pero valorada en su conjunto parece una opción más bien cara dado el ligero incremento de velocidad que asegura con respecto a sus predecesoras. Sólo su oferta complementaria de software justifica esos más de 75 euros adicionales que te costaría hacerte con ella. Así que casi diríamos que puedes ahorrártelos hasta que aparezcan juegos capaces de explotar en profundidad las características de DirectX 9. Entonces sí valdrán la pena esos incrementos de velocidad de procesador y velocidad de memoria.

SELLO DE DISTINCIÓN

Desde hace unos meses, nVidia pone a disposición de los fabricantes de tarjetas que hacen uso de sus procesadores una práctica utilidad llamada The Way It's Meant To Be Played (TWIMTBP). Este programa permite extraer un rendimiento óptimo a la unidad de procesado y también resulta muy útil para los desarrolladores de juegos que pretendan estar a la última en términos tecnológicos. Es decir, que cuando veas la etiqueta TWIMTBP en la carátula de un juego, eso implicará que su adaptación a las tarjetas nVidia es óptima y que es con ellas con las que conviene ser jugado.



9

FABRICANTE: XFX
DISTRIBUIDOR: Batch-PC
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador NV38 a 475 MHz, 256 MB de RAM DDR a 475 MHz y 256 bits, DirectX 9, salidas VGA y DVI, conector VIVO.
PRECIO: 475 €

CREATIVE SB AUDIGY 2 NX

Si utilizas habitualmente un portátil o te has quedado sin ranuras PCI para tu tarjeta de audio, Creative te propone una solución USB pequeña y compacta. Con esta tarjeta externa de reducidas dimensiones, podrás disfrutar de sonido envolvente (hasta 7.1) a 24 bits. Se trata de un producto Creative, lo que ya de por sí es garantía de buen diseño y notable versatilidad. Es de destacar que incorpora tecnologías como el EAX Advanced HD (para los juegos), el CMSS (para la simulación de sonido envolvente) o el Dolby Digital EX, que permite disfrutar de sonido de calidad con la reproducción de películas en DVD.

En la parte superior de la tarjeta están situados sus controles, tanto los botones que permiten activar el CMSS como el interruptor de sonido y el botón de paro. El control del volumen de la tarjeta y del micrófono se resuelve con dos mandos giratorios. La tarjeta permite grabar audio a 24 bits y 96 KHz, funciones que también se pueden controlar con el mando a distancia que incorpora el dispositivo.

Si bien la tarjeta es compatible con los puertos USB 1.0, para disfrutar al máximo de sus prestaciones se hace necesaria una conexión USB 2.0. No olvidemos que algunas de las tecnologías de que hace uso sólo pueden ejecutarse con apoyo de la CPU, así que debes contar con un procesador potente y un fluido trasvase de datos a través del puerto USB.

En fin, que bajo el humilde aspecto de esta tarjeta se esconde un verdadero monstruo. Lástima que el software que la acompaña sea un tanto limitado, aunque incluye el programa Mediasource, ideal para manejar archivos de audio, escucharlos o incluso grabarlos en un CD. Si tienes un portátil y quieres disfrutar de sonido envolvente, he aquí una buena solución a un precio más que asequible.

8

FABRICANTE: Creative
DISTRIBUIDOR: Creative
CARACTERÍSTICAS: USB 1.0 y 2.0, decodificador 2.1, 5.1 y 7.1, sonido de 24 bits a 96 KHz, 102 dB de relación señal ruido.
PRECIO: 149,90 €

NOSTROMO SPEEDPAD N52

Uno de los periféricos para juegos más interesantes que se han comercializado últimamente. Se trata de la versión remozada del pad de control Nostromo Speedpad N50. El modelo N52 resulta mucho más completo e incluye nuevas opciones de configuración. Para empezar, se han añadido cuatro teclas extra (con lo que ahora tiene 14) y un botón lateral. Además, se ha incluido un conmutador de cuatro niveles con indicadores luminosos para identificar fácilmente en qué nivel te encuentras. Ello multiplica el número de acciones que pueden ejecutarse con el pad.

El diseño de esta versión es más atractivo, compacto y ergonómico. El único inconveniente de cierta importancia es la ubicación de la rueda de desplazamiento, situada de forma que te verás obligado a utilizar el dedo índice para accionarla. Esto puede resultar un problema en juegos de acción, por ejemplo, ya que deberás retirar el dedo del botón de desplazamiento lateral, algo que puede resultar muy perjudicial para la salud de tu personaje. Pese a este ligero inconveniente, la velocidad de respuesta del dispositivo es similar a la del teclado, así que no notarás la diferencia y su uso te resultará más cómodo.

El Speedpad N50 incorpora un editor de perfiles y una opción que permite cargar automáticamente el perfil de cinco juegos al ejecutarlos. También puedes introducir macros en las teclas utilizando espaciadores de tiempo entre pulsaciones e incluso repetirlas sucesivamente con sólo pulsar un botón. Esto abre un mundo de posibilidades a la hora de automatizar y agilizar acciones complejas en, por ejemplo, juegos de estrategia o simuladores de vuelo. Además, los juegos de acción táctica se verán beneficiados por la posibilidad de dar órdenes de forma rápida y eficiente, con una sola tecla.

Vamos, que Belkin ha hecho un trabajo excelente mejorando las prestaciones de un producto que tenía serias carencias en su versión anterior. Además, resulta bastante más completo y versátil que el Strategic Commander de Microsoft, demasiado orientado a un tipo específico de juegos.

9

FABRICANTE: Belkin
DISTRIBUIDOR: Belkin
CARACTERÍSTICAS: USB, 14 botones programables a cuatro niveles, rueda de desplazamiento, botón de dirección.
PRECIO: 39,99 €

CREATIVE INSPIRE GD580

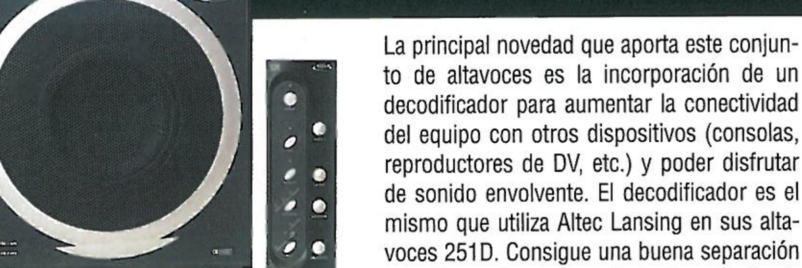
Este sistema de altavoces viene equipado con el decodificador Decoder DDTS-100 (149,90 euros), que permite convertir la señal en formatos 5.1, 6.1 o emular el 7.1 si dispones de este sistema e incorpora la tecnología CMSS. En el frontal de aparato aparecen los mandos de ajuste de volumen y de la selección de entrada y modo de reproducción. Cualquiera de estas opciones puede controlarse también con el mando a distancia. Un detalle curioso es la inclusión de dos tomas para auriculares, que permiten jugar partidas silenciosas en compañía.

Los altavoces del conjunto son los Inspire P580 (79,90 euros), unos dispositivos de tamaño discreto y potencia media, ya que utilizan 17 W para el subwoofer y 6 W para los satélites. Estos últimos tienen un diseño elegante e incluso su rejilla es desmontable para cambiar su aspecto. La base es biselada, lo que facilita la orientación. En cuanto a sujeción, no hubiera estado de más incorporar una base orientable, aunque permiten un fácil anclaje en la pared. El subwoofer, de madera, consigue poderosos sonidos bajos mientras que los satélites ofrecen una buena gama de medios y agudos. Si pretendes emplearlos en el PC, tendrás que asegurarte de que tu placa base dispone de una salida de audio óptica o coaxial.

7,5

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Cinco satélites de 7 W, subwoofer de 17 W, frecuencias de 40 Hz a 20 KHz, decodificador Dolby Digital, Dolby Pro Logic II y DTS.
PRECIO: 199,90 €

NGS HT BOOSTER 5.1



La principal novedad que aporta este conjunto de altavoces es la incorporación de un decodificador para aumentar la conectividad del equipo con otros dispositivos (consolas, reproductores de DV, etc.) y poder disfrutar de sonido envolvente. El decodificador es el mismo que utiliza Altec Lansing en sus altavoces 251D. Consigue una buena separación de canales y permite tanto entrada de audio digital como analógico.

En la parte derecha del decodificador se encuentran los mandos de volumen de los distintos canales y un controlador de volumen general. A la izquierda, dispones de conmutadores que permiten seleccionar la entrada de audio (digital o analógica) y la decodificación. El dispositivo toma la corriente eléctrica directamente desde el subwoofer, así que no hay transformadores externos ni adicionales. Lo que se echa de menos es una toma de auriculares. Al igual que los anteriores altavoces, debes disponer de una salida óptica o coaxial en la placa base si quieres usarlos en un PC.

El subwoofer es de madera y dispone de un altavoz de considerable diámetro, que es el que se encarga de producir las vibraciones. Una apertura lateral resuelve la descompresión de la caja. Los satélites son un tanto voluminosos para la potencia que generan. En conjunto, suena bien, pero su rango de frecuencias es algo corto.

7

FABRICANTE: NGS
DISTRIBUIDOR: NGS
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 2 W, central 7 W, subwoofer 15 W, frecuencias de 60 Hz a 18 KHz, decodificador Dolby Digital, Dolby Pro Logic II y estéreo.
PRECIO: 220 €

CREATIVE INSPIRE T2900

Un conjunto que incorpora satélites con una peana de aluminio y una segunda vía. Siguiendo la tendencia de los últimos altavoces para PC, incorpora un satélite de agudos (Tweeter) para mejorar el espectro acústico. Eso implica una notable mejora a la hora de escuchar música o diálogos en películas o juegos.

El conjunto dispone de un control de sobremesa que, además de permitir el ajuste de los bajos y el volumen, incorpora un puerto denominado M-Port, destinado a la conexión de los reproductores de mp3 compatibles con él. Junto a la toma de auriculares, se encuentra también una entrada de audio analógica pensada para que puedas escuchar música sin necesidad de tener el ordenador en marcha. El subwoofer incorpora el altavoz en su lateral y la apertura de descompresión en el frontal. Con ello se consigue un sonido nítido y con presencia.

En definitiva, se trata de un sistema polivalente, una buena opción para aquellos que prefieran mantenerse en el formato 2.1. Emite sonidos claros y de una potencia suficiente para crear efectos envolventes. Esa buena sonoridad, el altavoz de agudos y la entrada analógica de audio son las principales razones para apostar por este conjunto, pese a que los P580 son 5.1 y te costarán tan sólo diez euros más.

8

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 7 W, subwoofer 17 W, frecuencias de 40 Hz a 20 KHz, control de sobremesa, M-Port.
PRECIO: 69,90 €



MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP

Se trata de un teclado inalámbrico multimedia cómodo y ágil que, además, hace las veces de controlador de los reproductores de audio y del volumen. Además, incorpora accesos directos a las carpetas más empleadas, a las aplicaciones de Internet (Outlook, Explorer y Messenger) y a la calculadora.

Microsoft ha apostado también por doblar las opciones de las teclas de función. Por defecto, el teclado utiliza las nuevas funciones, pero puedes pulsar la tecla correspondiente para conmutarlas si quieres volver a las tradicionales. Para ahorrar consumo de batería, los indicadores luminosos de mayúsculas o de función se han colocado en el receptor. No obstante, cuando se activa una de estas opciones, aparece un breve mensaje en la pantalla.



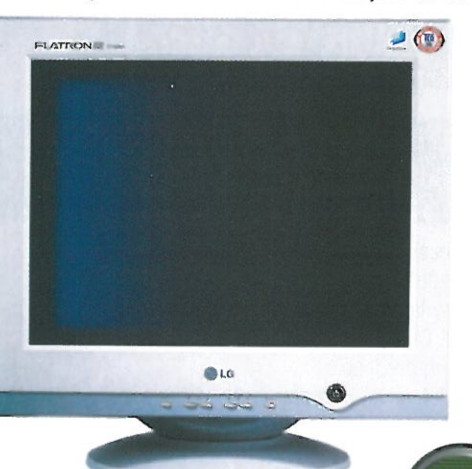
El teclado viene acompañado por el ratón Wireless Optical Mouse 2.0, un periférico con tres botones y rueda de desplazamiento que incorpora la denominada tecnología Tilt Wheel. Ésta sirve para regular el desplazamiento lateral y resulta poco útil en juegos. De hecho, sólo algunas aplicaciones se benefician de esta característica. Si manejas archivos que exceden el tamaño de la pantalla (hojas de Excel, imágenes, páginas web), le encontrarás cierta utilidad. Destaca su fácil instalación, su precisión y la alta durabilidad de las pilas. A tener en cuenta si estás pensando en erradicar los cables de tu escritorio de una vez por todas.

7,5

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: PS/2, USB, radiofrecuencia 27 MHz, ratón óptico 800 dpi, tres botones, rueda de desplazamiento lateral y scroll.
PRECIO: 89,90 €

LG FLATRON FZ T710BH

Los monitores CRT siguen siendo una opción más que sensata, sobre todo dados su evolución en los últimos años y los precios de los TFT de 17" en adelante. Este monitor es la versión de 17" pulgadas del T910B. Incorpora una pantalla plana ez-Flat y las tecnologías BrightView y BrightWindow, destinadas a mejorar la calidad de la imagen adaptando la luminosidad del monitor a la aplicación que se está utilizando. En el frontal dispones de un botón destinado a seleccionar entre los tres modos BrightView que vienen configurados de serie. Su utilización es muy práctica en juegos especialmente oscuros, ya que permite una considerable mejora de su visualización. El control de luminosidad también es útil a la hora de reducir los reflejos en la pantalla, aunque el diseño plano ya los reduce de por sí.



Una de las características de esta línea de monitores es su reducido tamaño de píxel (0,24 mm) y su alta resolución, que por defecto se sitúa en 1.024 x 768 a 85 Hz y puede alcanzar los 1.280 x 1.024 a 60 Hz. Esto lo hace muy interesante a la hora de jugar, aunque la velocidad de refresco es bastante baja. Si aún no te has decido por las 19" o los monitores TFT, aquí tienes una opción que asegura calidad a buen precio.

8,5

FABRICANTE: LG
DISTRIBUIDOR: LG
CARACTERÍSTICAS: 17", resolución 1.280 x 1.024 a 60 Hz, frecuencia horizontal de 30 a 71 KHz, tamaño píxel 0,24 mm.
PRECIO: 163,33 €

NGS VOX 320 + MEDIA HUB

NGS lanza unos nuevos auriculares multimedia. Se trata de un modelo parecido a los VOX 280, pero en esta ocasión incorporan un hub multimedia. Este dispositivo de control hace las veces de conmutador entre altavoces y auriculares, interruptor del micrófono y controlador de volumen. Estas características resultan especialmente útiles si los altavoces no disponen de un control de volumen accesible. En el cable de los auriculares se encuentran también un control de volumen y un botón para parar el micrófono.

8

FABRICANTE: NGS
DISTRIBUIDOR: NGS
CARACTERÍSTICAS: Conexiones minijack, frecuencia de respuesta de 14 Hz a 20 KHz para los auriculares y de 20 Hz a 20 KHz para el micrófono, tecnología Noise Cancelling.
PRECIO: 38 €

Los auriculares cuentan con un robusto pasador que asegura una sujeción adecuada. Los altavoces, de 40 mm, ofrecen un rango de frecuencias amplio. Los bajos se sitúan en los 14 Hz, lo que se traduce en la práctica en efectos especiales de considerable realismo. A la hora de escuchar música, debes tener en cuenta los agudos. Si utilizas algún ecualizador para realzarlos, es probable que suenen metálicos.

El micrófono está sujeto a una fina varilla totalmente flexible. El hub dispone de una conexión "manos libres" que permite activar el micrófono sin necesidad de manipular los botones de paro y marcha, lo que resulta muy práctico si pretendes jugar partidas on line de juegos en los que una comunicación fluida y constante entre los jugadores es vital.

MANIPULAR EL PC (II)

Cómo cambiar el procesador

El mes pasado, **te dábamos indicaciones precisas sobre cómo cambiar** de tarjeta gráfica y éste nos internamos en terreno aún más pantanoso para enseñarte a hacer lo propio con **el procesador**. Ya verás que **todo es ponerse** y que tampoco hace falta una licenciatura en astrofísica.

1 Para empezar, debes tener presente el tipo de placa de que dispones y el procesador que puedes situar en ella. Aunque se trate de una placa de Pentium 4, por ejemplo, no todas están preparadas para soportar 3 GHz de velocidad o un FSB a 800 MHz. Esa capacidad puede depender de los multiplicadores o de la propia BIOS. En el caso de esta última, es posible que exista una actualización que permita acceder a procesadores más rápidos que los indicados en el momento de adquirir la placa. Si es así, puedes descargarla e instalar la nueva BIOS.

2 Es muy importante que sigas cuidadosamente las instrucciones del fabricante durante la instalación, ya que es un proceso delicado que podría inutilizar tu PC si no lo realizas de forma adecuada. Las placas actuales configuran de forma automática la frecuencia y el multiplicador. Si se trata de actualizar una placa vieja, se tendrán que manipular sus jumpers para que pueda alcanzar la nueva frecuencia. Se trata de dividir la frecuencia del sistema por la del procesador para averiguar el multiplicador correcto. Si la placa base dispone de dos frecuencias de sistema, divide el procesador por las dos para saber cuál es el multiplicador correcto.

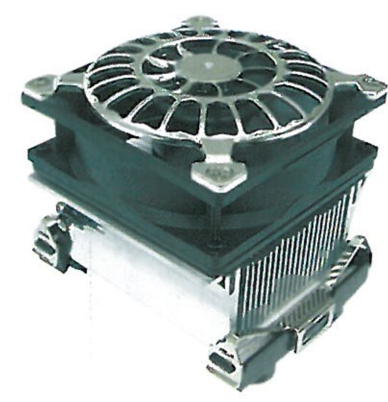
3 Lo más importante es trabajar con comodidad. Si la placa base ya está dentro de la caja del ordenador, saca los elementos que puedan resultar molestos para acceder a la unidad de procesamiento. Un ejemplo de dispositivo molesto puede ser la fuente de alimentación. Si el procesador y placa base son nuevos, puedes realizar esta operación en la misma caja de la placa base antes de montarlos en la caja.

4 Una vez el camino libre, debes extraer el procesador antiguo. Primero, saca el ventilador que está sujeto a los laterales del zócalo mediante unas pinzas flexibles. Algunos modelos recientes disponen de dos palancas de fijación situadas en la parte superior. Para extraerlo, debes hacer presión sobre la palanca y desplazarla hacia fuera para que se libere de la pestaña y soltarla. El mismo proceso sirve para liberar el procesador del zócalo.

5 Antes de tocar el procesador, es importante descargarse de electricidad estática tocando alguna pieza de metal sin pintar. Las entrañas de tu caja servirán. Con la palanca levantada, coloca el nuevo procesador. Para saber la posición correcta, fíjate que las patillas (pins) de una de sus esquinas no llegan al extremo, sino que forman un triángulo con la esquina. Esto también suele estar indicado en la parte superior del procesador y en el zócalo. De este modo, sabrás la posición adecuada de éste. Colócalo en el zócalo sin forzarlo. Haz una pequeña presión sobre él mientras cierras la palanca de sujeción. Una vez llevado a cabo el proceso, debes pasar a colocar el radiador y el ventilador.

6 Utiliza silicona térmica para asegurarte de que el procesador y el disipador están en contacto. Una vez colocada, extiéndela sobre el procesador de manera uniforme. Coloca sobre él el disipador y el ventilador. Los disipadores suelen tener un rebaje que coincide con la parte saliente del zócalo donde acostumbra a estar grabado el tipo de zócalo. Sujétalo con las palancas o con la pinza flexible en los laterales del zócalo. En cualquier caso, hazlo con delicadeza y sin ejercer demasiada presión. Puedes ayudarte de un destornillador de punta plana. Evita que se escape y golpee la placa base, ya que podrías dañarla.

7 Una vez instalado el procesador, ya sólo queda conectar el ventilador en la placa base (conector CPU Fan). Asegúrate de que el cable de alimentación no dificulta el giro de las aspas. Cuando lo arranques por primera vez, hazlo con el lateral abierto. Si el ventilador no está bien colocado, podrás oír el ruido que producen las vibraciones. Éstas podrían dañar el procesador, así que desmonta el sistema de refrigeración si detectas algún problema, asegúrate de que está bien colocado y, si fuera necesario, añade algo más de silicona térmica.



SOLUCIONES A LA CARTA

Todo empezó por un quítame allá ese *driver*. **Max Payne y Fenimore Fillmore dejaron de ir juntos al cine**, quedar en un café para charlar o salir juntos de ligue y borrachera. **Si se hubieran instalado los controladores** a tiempo, eso **nunca hubiera sucedido**.



Ruedas cuadradas



Me he comprado el juego *Need ford Speed: Underground*. Al instalarlo, me di cuenta de que mi tarjeta de vídeo, una nVidia Riva TNT 2, se me quedaba pequeña. ¿Puedo cambiarla por una Powercolor ATI Radeon 9600 Pro EZ? ¿Mi ordenador me la aceptará? ¿Dará algún problema al no ser de la misma marca?
David Fernández Pérez (e-mail)

Es cierto, las tarjetas gráficas, encogen con el tiempo. Si crees que tu ordenador necesita una talla más, no dudes en adquirirla. El cambio que propones se notará a la hora de jugar, ya que te beneficiarás de las tecnologías que incorpora la Radeon 9600 Pro Ez y de sus altas velocidades de reloj tanto en el procesador como en la memoria. No obstante, debes tener en cuenta que si tu puerto gráfico es AGP 4x, no podrás sacar el máximo partido a esta tarjeta (deberías cambiar también la placa base). Eso sí, no te preocupes, que la marca no es un factor importante. Lo que de verdad importa es instalar la tarjeta de manera correcta y utilizar los controladores que te facilita el fabricante en el CD o en la página web, en este caso, de ATI.

Emperador verde

Os escribo para haceros una consulta sobre el juego *Indiana Jones y la tumba del emperador.* Lo tengo desde hace tiempo y funcionaba perfectamente, pero actualicé los controladores de mi tarjeta gráfica (nVidia GeForce 4 420 64 MB) y desde entonces el juego... se ve verde. Sí, verde, todo el fondo verde y las letras en amarillo, no se ven los personajes, zonas, etc., nada. Todo verde. Tengo instalado Windows XP y he intentado restaurar los controladores anteriores de la tarjeta, con los que todo iba perfectamente, pero me sale la típica pantalla que dice que lo que estoy instalando no es compatible con Windows XP. Extraño, ya que antes todo iba bien. ¿Qué puedo hacer? ¿Algún consejo? Mi equipo es un PIV a 2,4 GHz, con 512 MB de RAM DDR y la tarjeta que os he dicho.
José Sebastián Griñán (e-mail)

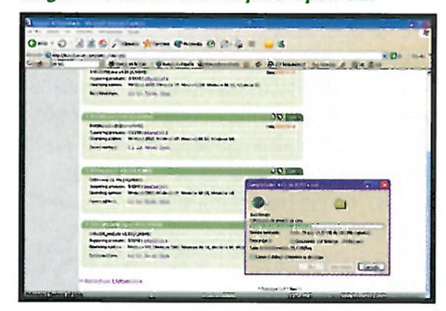
Cuando se cambian los controladores hay que estar seguro de que los que se instalan son los adecuados. En tu caso, la mejor solución pasa por acercarte a la página web de nVidia (http://es.nvidia.com/page/windows_driver_downloads.html) y bajar los últimos controladores Forceware 53.03. También puedes hacer que tu sistema vuelva a un punto anterior. Una de las novedades de Windows XP es la posibilidad que ofrece de almacenar los cambios para deshacerlos cuando lo desees. Esta opción se encuentra en Inicio\Accesorios\Herramientas del sistema\Restaurar sistema.
El paso a XP ha supuesto un cambio en los controladores, que ahora son de 32 bits. Los CD que adjuntaban los fabricantes no incluyen la opción de instalar controladores para Windows XP. No obstante, en la mayoría de los casos, es posible instalar los controladores para Windows 2000 para que el hardware funcione correctamente. Para ello, debes hacer una instalación manual de los controladores desde el Administrador de dispositivos (Inicio\Panel de control\Sistema).

Buscando el Open GL



Tengo un procesador a 2,4 GHz con 512 MB de RAM y una tarjeta SiS 315. El problema es que cada vez que inicio cualquier programa que necesita Open GL me aparece en la consola de inicio el siguiente mensaje: "Could not load Open GL Subsystem". Creo que es un problema de compatibilidad con la tarjeta. Un ejemplo de juego en el que me sucede esto es *Medal of Honor: Allied Assault.* ¿Qué puedo hacer?
Ismael Pedrera. Madrid

La mejor opción pasa por actualizar los controladores de la tarjeta gráfica. Puedes descargarlos de http://download.sis.com/index1.htm siguiendo las instrucciones en pantalla hasta dar con el controlador adecuado. En tu caso, creemos que se trata del R351a.exe v3.15A, pero mejor será que te guíes por la fecha (lo más actual posible) y el sistema operativo. Una vez descargado, sólo tienes que instalarlo para que todo funcione como una seda. De todas formas, si escoges la opción Direct 3D para el renderizado, el juego debería funcionar perfectamente aunque no tengas los controladores para Open GL.



Error de concepto

No sé si es que mi ordenador está escacharrado o es que hay un programa que le impide cerrar sesión, porque voy a la opción de cerrar sesión y se queda igual, siempre tengo que suspenderlo y luego apagarlo. ¿Habrá que quitar algún programa para que se apague?
Álvaro Ros (e-mail)

Si lo que pretendes es apagar tu equipo, utiliza la opción Apagar el equipo. Cerrar sesión sólo se utiliza cuando hay más de un usuario que utiliza el ordenador y éstos tienen personalizado el escritorio o distintos derechos para acceder a una red. O sea, algo poco probable en un ordenador doméstico. No obstante, en la pantalla de selección de usuario dispones de la opción de apagar la máquina. Algunos programas pueden hacer



que el proceso de apagado sea más lento debido a que Windows los cierra primero. También los programas destinados a mejorar o gestionar el escritorio pueden tener algo que ver. La mejor solución es desinstalar los programas sospechosos o, como último recurso, reinstalar el sistema operativo.

¿Y los polígonos?

Tengo un problema. Me compré *Vice City* (ilusionado como un niño) y, a pesar de su desorbitado precio, creo que es el mejor juego jamás creado por la industria del videojuego. Aun así, hay algo que me tiene preocupado. Sé que este juego hace uso de una técnica de creación de texturas que consiste en ir generando los escenarios a medida que avanza el personaje. Pues bien, tengo una tarjeta nVidia de las más nuevas y, casi siempre que avanzo, la ciudad se muestra sin texturas y sólo aparecen algunos elementos. Esto supone un problema, ya que me estampo con infinidad de mobiliario urbano... ¿A qué es debido el problema? ¿Tiene solución?
Alex Carrillo. Córdoba

El juego utiliza el mismo motor gráfico que GTA 3 con algunas modificaciones. Una de ellas es la denominada oclusión de volúmenes, una técnica que permite que el juego deje de dibujar partes del escenario que quedan ocultas para mejorar así el rendimiento. Aclarado esto, existe un parche (http://www.take2games.com/index.php?p=support_patches) que adapta el juego a la versión 1.1 y corrige algunos problemas de incompatibilidad con ciertas configuraciones. Puede que eso resuelva tu problema.

El salto de Max

Me acabo de comprar un ordenador nuevo, un AMD 3000. He instalado *Max Payne*. Cuando lo pongo para jugar, le doy a nueva partida o al tutorial y se cierra y sale la pantalla de Windows cuando está a media carga. Me gustaría saber por qué me pasa esto y qué tengo que hacer para solucionar el problema.
David Ferrer González (e-mail)

Sí, parece que el juego presentaba problemas puntuales que ya se han resuelto con los oportunos parches. En la página www.rockstargames.com/maxpayne/support/html/troubles.htm#faq encontrarás el que necesitas. También allí verás un apartado (Generic Problems Area) en el que se recomienda la actualización de los controladores de la placa base cuando se juega con ordenadores equipados con procesadores AMD Athlon o Duron.

Faltan los controladores

Recientemente, he formateado mi PC para limpiarlo un poco. He reinstalado de nuevo los controladores de la mayoría de los dispositivos, pero ahora el sonido no funciona. La tarjeta de sonido es la que incorporaba el ordenador al comprarlo. No estoy seguro, pero creo que es compatible con la Sound Blaster Pro. Por desgracia, no conservo ningún CD relativo a la tarjeta de sonido. He descargado todos los controladores que he encontrado en las páginas de Creative pero no hay manera. En los dispositivos de sistema aparece un dispositivo desconocido para el que no tengo controladores identificados en el administrador. Sin embargo, en el apartado de dispositivos del cuadro multimedia del panel de control aparecen varios dispositivos de la Sound Blaster, así como en el apartado de dispositivos de sonido del cuadro de sistema. Ruego respondan a mis preguntas, ya que todavía no he podido disfrutar del sonido de *The Westerner.*
Kartalon (e-mail)

Cuando se instala una tarjeta de sonido, no sólo estamos instalando el procesador de audio sino, también otros dispositivos de la tarjeta que precisan de controladores. Es el caso del puerto para juegos o el dispositivo para el control multimedia. En tu caso parece que no se han instalado todos los controladores. Es probable que no se trate de una SoundBlaster, así que empieza por descubrir la marca y modelo de la tarjeta. Puedes emplear la utilidad de Información del sistema (la encontrarás en Herramientas del sistema en Windows XP y en el apartado Acerca de Microsoft Word en el programa Word en el caso de Windows 98 y Me) o abrir el ordenador para averiguar el modelo exacto. Cuando lo tengas claro, baja los controladores y descomprímelos en una carpeta. Desinstala los dispositivos del Administrador de dispositivos y reinicia el ordenador. Una vez detectado el hardware, utiliza las opciones Instalar manualmente y Utilizar disco para indicar los controladores que quieres instalar. Repite la operación hasta que todo el hardware esté instalado.

¿Direct qué?

Después de instalar *PC Fútbol 2001*, sólo puedo ver la presentación. Cuando hago clic con el ratón para saltármela, se me pone la pantalla en negro. Tengo un Pentium 1,7 GHz, una nVidia GeForce 2 y Windows 98. Creo que mis requisitos bastan para poder jugar, así que espero que me digáis cuál es el problema y la solución. Si no, me muero. Por cierto, *Delta Force: Black Hawk Down* también me va a trompicones.
Juan de Dios López (e-mail)

Pásate por la página http://pcfutbolmania.dragonport.net. Allí podrás actualizar el juego a la versión 3.6, aunque antes te tendrás que registrar como usuario. Este parche soluciona problemas relacionados con los gráficos, entre ellos el que nos relatas. Además, encontrarás actualizaciones y podrás compartir tus experiencias y consultar problemas con otros usuarios de este ilustre representante de la gestión futbolística.

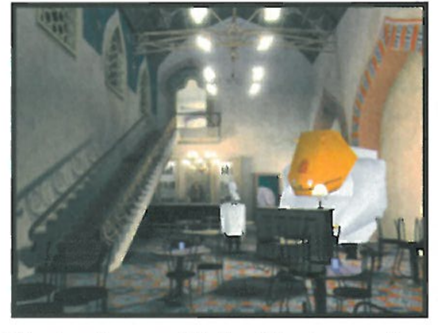




GRIM FANDANGO



En 1998, **el prestigioso diseñador Tim Schafer desarrolló una historia** épica de crimen y corrupción **ambientada en el mundo de los muertos**. Tras la aparición de **este juego fantasioso e irreverente**, ya nada volvería a ser lo mismo en el mundo de las aventuras gráficas.



Tócala otra vez, Glotis. Otro homenaje al cine negro americano.

Grim Fandango pasará a la historia como una gran aventura maldita. Mereció elogios casi unánimes y aún hoy es recordada con admiración, pero se vendió tan poco que acabó siendo el canto de cisne de su autor (Tim Schafer abandonó la compañía de George Lucas poco después de su publicación) y de la división aventurera de LucasArts, cuya producción desde entonces se ha limitado a *La fuga de Monkey Island*.

Como sucede a menudo, la genial idea que inspiró *Grim Fandango* surgió casi por casualidad. Durante su etapa universitaria, Schafer asistió a una clase dedicada al folklore mexicano, en concreto, a la celebración del Día de los Muertos. "Pensé que todas aquellas historias sobre almas que viajan durante cuatro años hasta encontrar el noveno submundo (su residencia final) encajarían perfectamente en una aventura gráfica", recuerda el diseñador estadounidense.

El protagonista de *Grim Fandango* es Manuel Calavera (Manny para los amigos), un tipo cuya vida dejó bastante que desear y que intenta saldar su deuda desde el Más Allá, en concreto, echando un cable en el Departamento de la Muerte. Su trabajo consiste en recoger almas en la Tierra de los Vivos, venderles el mejor paquete de viaje posible y conducirlos a través de la Tierra de los Muertos.



Este muerto está muy vivo

Manny debe alcanzar un volumen de ventas determinado para saldar la deuda, pero pronto descubre que está siendo víctima de un sofisticado timo, lo que hace que su facturación lleve tiempo estancada. Al hacerse pasar por otra alma en pena para usurparle su negocio, mucho más próspero, desencadena una imprevisible sucesión de acontecimientos.

La historia tiene un punto absurdo, pero está tan bien ambientada y narrada que el jugador se deja arrastrar sin problemas a este mundo de macabras fantasías mayas y aztecas. Además, en la ambientación entran en juego aspectos inspirados en el cine negro, con su visión cínica y sombría de la América de los años 30, 40 y 50.

Otro de los grandes ingredientes de este delirante cóctel es el humor. Anteriores producciones de LucasArts como *The Secret of Monkey Island* o *Day of the Tentacle* recurrían a una comicidad directa y de brocha gorda, pero *Grim Fandango* es una comedia negra, inteligente, ácida y, sobre todo, adulta. Como sátira social, resultaba impagable por su retrato del mundo de los negocios semiclandestinos, el juego o la burocracia.

Además del elocuente Calavera, Tim Schafer diseñó una galería de personajes espectrales de agárrate y no te menees. Entre tanto secundario surrealista y de lujo, destacaba Glotis, un monstruo del submundo lleno de amor por casi todo, especialmente por los coches. Pese a su buen corazón, Glotis no es en absoluto



EL DÍA DE LOS MUERTOS



La Tierra de los Muertos, según la mitología azteca, se alcanzaba tras cuatro años de peregrinación solitaria. Para ayudar a las almas en la realización de su largo viaje, los muertos eran enterrados con dinero, alimentos e incluso con su perro. En el México contemporáneo, esa tradición ha ido tomando un cariz lúdico y festivo en la celebración del Día de los Muertos, la jornada de fiesta en la que los difuntos regresan como invitados de honor para visitar a sus seres queridos. Para agasajarlos, se fabrican muñecos de esqueletos de cartón piedra vestidos con trajes tradicionales. Manny y el resto de los habitantes de *Grim Fandango* se inspiran en tan colorista tradición.





El sarcasmo y la mala leche asomaban tras cada esquina.



De esta guisa recibía Manuel Calavera a sus clientes.

inofensivo: un afectuoso abrazo de los suyos puede estrangular (por error, claro) a cualquiera. De hecho, gran parte del desarrollo del juego pasaba por explotar la estupidez del monstruo en beneficio del bastante menos escrupuloso Manny.

Viajes tridimensionales

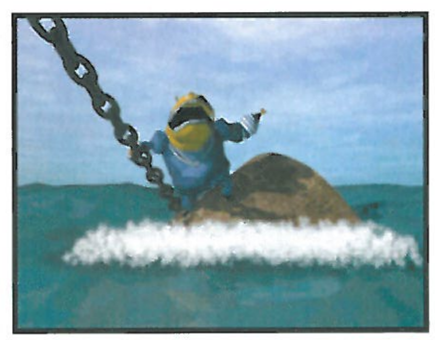
Con todo, los principales logros de *Grim Fandango* hay que buscarlos en su vertiente tecnológica. Con esta aventura, LucasArts incorporaba por vez primera personajes

La historia tiene un punto absurdo, pero está bien ambientada y narrada

tridimensionales sobre fondos renderizados. Según Schafer: "Queríamos unos entornos muy detallados, que ofreciesen la posibilidad de seguir al protagonista desde multitud de ángulos de cámara distintos. Por eso optamos por las tres dimensiones".

El ratón dio paso al teclado o al pad, el inventario gráfico se volvió invisible y el personaje principal aprendió a mover la cabeza para indicar la posición de los objetos con los que era posible interactuar. De esta forma, el jugador se ahorraba la frustrante tarea de rastrear sin descanso los elementos del escenario.

Grim Fandango es la aventura cumbre de LucasArts, el vehículo con el que la compañía expresó su talento, su creatividad y la enorme experiencia adquirida. Se trata de la primera aventura gráfica moderna, el primer juego capaz de llevar a una nueva dimensión el añejo sistema de apuntar y hacer clic. Si eres uno de los muchos inconscientes que en su día ignoraron este juego, aún puedes rectificar tan grosero error: búscalo, porque seis años después de su edición sigue siendo una de las mejores aventuras disponibles.



Las dosis de humor del juego corrían a cargo de Glotis.



El aspecto gráfico de *Grim Fandango* rozaba lo magistral.



¿Habrá una segunda entrega de las aventuras de Manny? Nosotros no tenemos constancia.



Grim Fandango fue perfectamente localizado al castellano. Un ejemplo que no abunda.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\SD Intall.exe
GÉNERO: Rol/aventuras
DESARROLLADOR: Akella
REQUISITOS: PII 233 MHz, 64 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 8 MB, 791 MB libres en el disco duro.

SEA DOGS

Seguimos con la operación de **rescate de buenos juegos** a los que en su día no se les prestó la atención debida. Este mes **le llega el turno a un** original **juego de piratas** desarrollado en Rusia. Por si no te suena, bastará decirte que se trata de **la precuela de *Piratas del Caribe*.**

Si una característica tienen en común la mayoría de juegos que llegan del este de Europa es que suelen apostar por la mezcla de ingredientes de diversos géneros. *Sea Dogs* viene de Rusia y no iba a ser una excepción. Puestos a definirlo, diríamos que es un juego de rol, o al menos así es como parece haber sido concebido. Lo que pasa es que la parte más divertida del juego es surcar los mares con tu flotilla pirata. Incluso entran tentaciones de dedicarte a hacer sólo eso, aunque esta opción supondría perderse tres campañas cargaditas de argumento.

Eso sí, la plena inmersión en la historia tropieza con el problema del idioma, ya que el juego no fue traducido en su día. Eso puede hacer que te pierdas algún que otro elemento argumental de interés si no dominas la lengua de Shakespeare, pero en absoluto impide jugar y disfrutarlo. Para esto último, basta con que conozcas el funcionamiento básico de *Sea Dogs*. En caso de dudas, puedes recurrir al manual en castellano que incluimos en la sección de Extras del CD 2.

CONTROLES

GENERALES	
Ventana de información:	F1
EN EL BARCO	
Añadir velamen:	A
Quitar velamen:	D
Girar derecha:	D
Girar izquierda:	A
Disparo:	Espacio
Apuntar manual:	Q
Cambiar munición:	1 a 4
Acelerar tiempo:	R
EN TIERRA	
Desplazarse:	Flechas
Correr:	Mayúsculas
Entrar en edificios:	Espacio

La roca

Las campañas empiezan en Highrock, una isla en manos de los ingleses, así que tu barco navegará bajo bandera inglesa. Eso supone que, en cuanto te hagas a la mar, los barcos ingleses no te molestarán y los franceses se mantendrán a una prudente distancia a menos que seas tú quien abra las hostilidades. Tus enemigos serán los españoles y los piratas, que se lanzarán a por ti tan pronto tengan ocasión.

Ya sabemos que estás deseando empezar a navegar, pero es recomendable darse primero un paseo por Highrock. Si tiras recto, al fondo, toparás con la casa del gobernador, que será el que te inicie en la campaña británica. Pero para eso siempre estás a tiempo. Lo realmente importante en esta primera fase es comprobar qué otros edificios pueden visitarse. Éstos se distinguen del resto porque tienen un cartel colgado en la puerta.

En la taberna, (tavern) tendrás la oportunidad de enterarte de los últimos chismorreos, contactar con alguien interesado en transporte o protección de mercancías y (muy importante) contratar a tu tripulación. Para ello, una vez dentro de la taberna, pulsa F1 y haz lo mismo a continuación con el botón *Hire*. Los miembros especializados de la tripulación se contratan de forma distinta, mediante una pequeña charla con ellos.

En los pueblos también puedes encontrar tiendas (*store*) donde puedes hacerte con material para reparar el barco. En ellas


Dañando primero las velas de tu enemigo, el resto es cuestión de paciencia.

TRUCOS

Puede que no te baste con los consejos que te hemos dado: tú eres un jugador impaciente y no quieres esperar ni se sabe cuánto para capitanear un barco de clase 1. El fraude es tu solución, y nosotros te diremos cómo llevarlo con dignidad. Cuando estés en el mar, pulsa Ctrl + Z antes de introducir uno de los siguientes códigos. Tendrás que pulsar estas teclas cada vez que quieras repetir el truco.

have live
Reparar el barco, tripulación al máximo

expu mne
Aumentar tu experiencia

deneg day
100.000 monedas de oro

get me magic
Daño extra de tus cañones

es posible también comerciar fijándote en lo que se importa y exporta en cada isla. Para empezar, podrías probar con llevar café (*coffee*) de Highrock a Dead Island, o lino (*linen*) de Tendales a Highrock.

Otro edificio de interés es el de los astilleros (*shipyard*), donde podrás reparar tus barcos y comprar uno nuevo, según te lo permitan tu economía y experiencia.

La parte más divertida del juego es surcar los mares con tu flotilla pirata

En alta mar

Una vez sabido todo esto, ya puedes ir al puerto para embarcarte de forma automática. Tú decides si quieres explorar los mares sin rumbo fijo, enfrentarte a todo lo que flote o participar en alguna de las misiones que te proponen en las ciudades. En cuanto te acerques a una isla, tendrás la opción de aproximarte a su puerto, pero ten siempre presente tus relaciones con los distintos países si no quieres meterte de lleno en la boca del lobo.

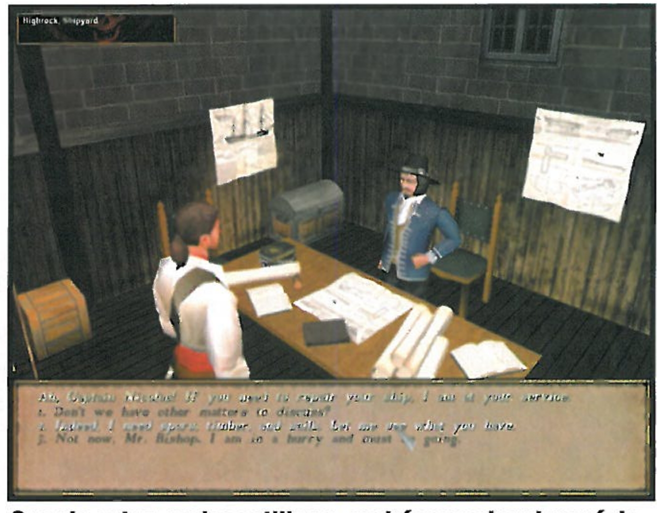
Ahora viene lo mejor: cómo ganar dinero fácilmente sin vender tu alma al diablo. En cuanto hayas realizado unas cuantas transacciones comerciales, te podrás permitir contratar un *First Mate*. En caso de que abordes un barco, puedes utilizarlo para que forme parte de tu flota. En cuanto llegues a un puerto amistoso, lo vendes para sacarte un buen montón de monedas de oro. Pero no abuses de este recurso, céntrate sólo en navíos solitarios de clase 5 o 6 para llevar a cabo esta estrategia.

Un último consejo es que no dudes en huir cuando aún estés a tiempo. En ocasiones, te asaltarán barcos enemigos y te dará la impresión de que no tienes posibilidad de huida. Pero en realidad sí la hay, basta con que pulses dos veces la tecla Enter en cuanto aparezca la pantalla en 3D del enfrentamiento. Con ello, volverás al mapa y podrás proseguir como si nada. Si tardas en hacerlo, la opción de ir al mapa desaparecerá y no te quedará más opción que enfrentarte a los navíos o rezar para que no sean más rápidos que tú.


La exploración forma parte de la mecánica de *Sea Dogs*.



Ejemplo práctico de la peor forma de acercarse a un navío enemigo.



Cuando entres en los astilleros, podrás acceder al menú de reparación y venta de barcos.



Nuestro programa de estudios para alumnos inquietos **incluye lecciones de todo tipo**, desde cómo se asalta un castillo (al viejo estilo, por supuesto) a **cómo** hay que **abordar** los flamantes modos nuevos de ***Unreal Tournament***. En fin, **todo lo que necesitas** para completar tu educación.

UNREAL TOURNAMENT 2004

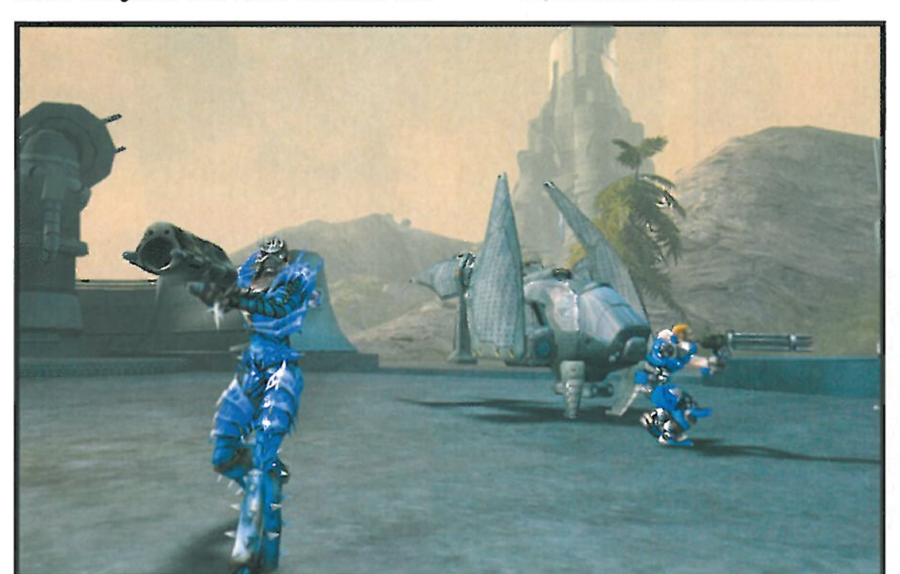
INSTALACIÓN: D:\Demos\ut2004.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Epic Games
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 800, 128 MB de RAM, 408 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b

Llegan los esperados vehículos a la serie *Unreal Tournament*. De propina, la nueva edición nos trae también dos nuevos modos de juego, Masacre y Asalto, que se van a convertir en un auténtico reclamo para jugar a UT 2004. Por lo que hemos podido probar hasta ahora, nos ha sorprendido la impresionante puesta en escena de los escenarios disponibles: todos garantizan épicos combates de los que ya no se veían.

En el modo Masacre, dispones de los vehículos de marras y tu objetivo es destruir el reactor energético de la base enemiga. No resulta fácil, ya que las bases de los dos equipos están separadas por una serie de nodos, conectados entre sí, y para capturar uno debes tener el control del adyacente. Ahora imagínate esta lucha territorial con naves, tanques y aerodeslizadores. Sin embargo, ha sido el renovado modo Asalto el que nos ha tenido pegados a la silla hasta altas horas de la madrugada. Es difícil describir en pocas palabras el impresionante nivel en el que el equipo atacante debe robar unos misiles de un trailer que se desplaza por el desierto. No sabemos si es más divertido atacar o defender: resulta apasionante ver cómo empiezan a desarrollarse estrategias que sin duda se irán perfeccionando con el tiempo.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Saltar: barra espaciadora • **Agacharse:** mayúsculas
Turbo: barra espaciadora
Disparo: botón izquierdo ratón
Disparo alternativo: botón derecho ratón



SUMARIO

DEMOS

- UNREAL TOURNAMENT 2004
- COLIN MCRAE RALLY 04
- CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
- CASTLE STRIKE
- WORLD RACING

PARCHES

- PRO RACE DRIVER 11.120
- TIGER WOODS PGA TOUR 2004 1.1
- MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS 1.4

EXTRAS

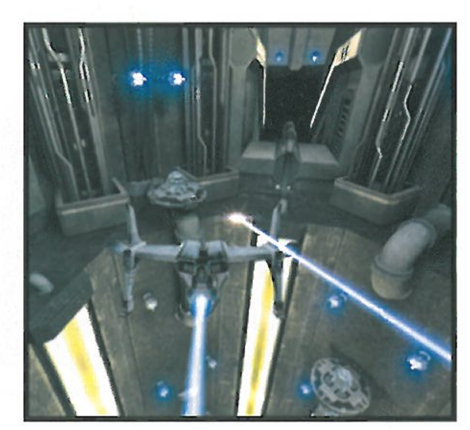
- MANUAL SEA DOGS
- FONDOS COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
- FONDOS ROME: TOTAL WAR
- FONDOS UNREAL TOURNAMENT 2004

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9

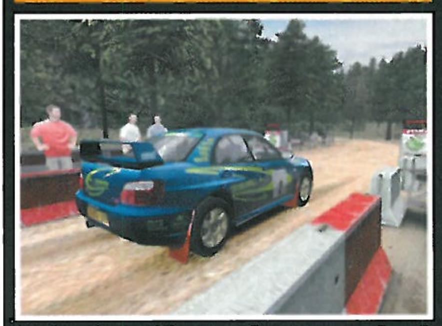
Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



COLIN MCRAE RALLY 04

INSTALACIÓN: D:\Demos\CMR4.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 750, 256 MB de RAM, 210 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.



Vuelve el rey del motor. Aunque con algo de retraso respecto al lanzamiento consolero, ya podemos disfrutar de una completita demo que te permitirá participar en varias etapas a los mandos de un Citroën Xsara. En concreto, podrás participar en trazados de Estados Unidos, en un recorrido nocturno en Japón y, finalmente, en las carreteras de Finlandia, donde no faltarán ni la noche ni los derrapes.

CONTROLES

Acelerar: flecha arriba • **Frenar**: flecha abajo • **Izquierda**: flecha izquierda • **Derecha**: flecha derecha • **Freno de mano**: barra espaciadora • **Subir marcha**: V • **Bajar marcha**: B

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Crazytaxi3.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 700, 256 MB de RAM, 171 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.



Seguimos con carreras, pero ahora con un título algo más desenfadado. En la demo podrás trabajar como taxista durante tres minutos, y eso da para mucho más de lo que imaginas. Podrás elegir entre varios de los nuevos protagonistas, además de probar por ti mismo alguna de las novedades de esta edición, como la opción de llevar a la vez a dos clientes con distintos destinos.

CONTROLES

Acelerar: flecha arriba • **Frenar**: flecha abajo • **Derecha**: flecha derecha • **Izquierda**: flecha izquierda • **Marcha adelante**: S • **Marcha atrás**: X • **Saltar**: Barra espaciadora

CASTLE STRIKE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Castle_Strike.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Related Designs
EDITOR: Data Becker
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB de RAM, 161 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.



Olvídate por un rato del volante y empuña tu espada. En la demo de *Castle Strike* contarás con dos misiones del tutorial. En la primera de ellas aprenderás lo básico sobre la construcción de tu castillo, tu poblado y la recolección de recursos. En la otra misión llega la parte interesante: tendrás que asediar un castillo enemigo con un pequeño ejército.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

WORLD RACING

INSTALACIÓN: D:\Demos\wr.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Synetic
EDITOR: TDK Mediactive
REQUISITOS: PIII 800, 256 MB de RAM, 114 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Llega el turno de los Mercedes. Pero no te dejes engañar: aunque esta demo parece que te obligue a correr en los Alpes con un todoterreno, lo cierto es que puedes elegir muchos otros vehículos. Al igual que ocurría en *Ford Racing*, tienes a tu disposición coches clásicos y modernos de la marca norteamericana. Simplemente, pásate por la opción de automóviles y cambia de categoría.

CONTROLES

Acelerar: flecha arriba • **Frenar**: flecha abajo • **Derecha**: flecha derecha • **Izquierda**: flecha izquierda

MANUAL DEL BUEN MARINERO

Si te has aventurado a jugar a *Sea Dogs* antes de leer estas líneas, es posible que te hayan asaltado multitud de dudas. No es que sea un simulador estricto, pero se las trae. Y no sólo por los diálogos, sino por la cantidad de cosas que hay que controlar para llegar a ser un capitán como mandan los cánones. Todas las respuestas las encontrarás en el manual del juego que se encuentra en la sección de extras y que está traducido a nuestro idioma. Como complemento al manual, hemos incluido fondos de tres de los juegos más esperados del momento, tanto por nombre como por la calidad que se les supone.